EXCLUSIVO: TE MOSTRAMOS LA PRIMERA ESCUELA DE VIDEOGAMES DEL MUNDO

Año 2 Nº 19 · $ 9.90.-

EDITORIAL NEWCO

# TOP Kids CLUB

AÑO

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

la historia del TOP Rock

## LOS RAMONES

EL CLUB · EL CLUB · EL CLUB · EL CLUB

## TODOS LOS SORTEOS

# Code

## LO NUEVO

- Super Mario World 2
- Tohshinden
- Street Fighter Alpha
- FX Fighter

## La cuenteta del misterio

## YOSHI'S ISLAND

SUPER MARIO WORLD 2

SUPER POSTER

# Si Querés

por: TKc
para
/TOPKIDSCLUB

TOP Kids

...DEJAR MENSAJES PARA EL PROGRAMA.

... PARTICIPAR DE LOS SORTEOS Y CONCURSOS.

... ANOTARTE PARA PARTICIPAR EN LOS COMBATES.

... DEJAR TRUCOS O PEDIRLOS...

## llamá a la linea TOP KIDS

# 0-600-12344

Valor del minuto $ 0,45 + IVA. Válido únicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

EDITORIAL NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
A. Miarnau
Redacción
Vicky
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodríguez
Asesoría Técnica
Jorge Smoler
Fotocromía
Save As...
(Esmeralda 479- 4°
Tel. 325-9142)
Impreso el 20 de Septiembre de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a. (California 2715/31 Cap. Tel.: 3027050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Dita (Pte. L. S. Peña 1836
Tel. 304-9377)
Colaboradores
Tef-Aki-As-
Los Tres Mosqueteros:
Nicolás, Esteban y Cristian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastián

Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados en el ... están registradas a nombre de sus respectivos dueños.
... MORTAL KOMBAT ® es una ... MANUFACTURING COMPANY
Todos los derechos reservados.

# EDITORIAL

## De regreso, octubre

Sí, ya estamos en octubre. Ya casi como que se termina el año y llegan las vacaciones. Claro, en octubre también tenemos un panorama más claro en cuanto a las materias que nos llevamos, las que aprobamos tranqui y de todas las otras actividades que llevamos a cabo durante el resto del año.

Además, en octubre, los días empiezan a ser más cálidos. Comenzamos con los planes de las vacaciones cada vez más en firme y, durante los fines de semana, es posible que abandonemos el joystick y nos mandemos un rato al parque o a la plaza para tomar sol.

Y por supuesto, en octubre -como durante todo el año- también tenemos a Top Kids. Para que te enteres de lo último de lo último en materia de games, para que te sepas todo acerca de Jade, paras que te diviertas un rato con nuestra sección de Aldope Games y para que bailes un buen rocanrol con las páginas de Top Rock.

De regreso, Octubre. ¿Qué más se puede pedir?

EL DIRE



# SUMARIO

4 Jade: la luchadora letal
8 Rankings
10 Juego del mes Nintendo
12 Juego del mes Playstation
14 Juego del mes Arcade
16 Juego del mes PC
18 Top Wins
22 Top Rankings
23 La página de AKI
24 Novedades
26 Informe especial: el Virtual Boy
28 Top Questions
30 Contestador Automático
31 Consultorio Automático
32 Aldope Games
34 Cupones
37 Nabos & Nabas
38 La historia del Top Rock: Los Ramones
40 Top Tricks
44 Top Kids Club
46 Los Artistas
48 Comprendiendo los video games
50 Bla, bla, bla
42 Noticias top secret
54 Comic Top
56 Erase una vez
57 Comic
62 Noticias Top
63 La columna del Profesor Maquiavello - Futurómetro
64 Aldope Games
64 Los coleccionistas
66 Try again

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

PERSONAJE

# Jade

**Enigmática, misteriosa... Su figura resulta por demás atractiva aunque... cuando uno la conoce, la seductora Jade deja de ser atrayente para pasar a ser mortífera. ¿Querés enterarte más acerca de su historia? Bueno, no va a ser fácil ya que el secreto de su éxito es, precisamente, conservar su misterio.**

El mundo exterior está cada vez más peligroso. Buenos y malos pelean por el control del más allá y la Tierra se encuentra en un verdadero peligro. Todos luchan y, a esta altura de las circunstancias, las mujeres no son la excepción.

Jade es una de las luchadoras del Mortal Kombat y su lugar en la gran batalla no está del todo claro. Por supuesto, ella no está del lado de los buenos, y eso se demuestra a todo lo largo del Kombate. Lo que no nos queda claro -y eso no ha podido ser revelado por ningún luchador del torneo- es si Jade pelea por el amo del más allá, si es su fiel sirvienta o si, en cambio, ella también juega sus propias cartas en el Kombate final

## LA SEDUCCION Y EL MISTERIO

El color verde que la caracteriza no opaca su atractivo. De hecho, Jade utiliza todas sus armas para ganar sus batallas y la seducción es una de ellas. A pesar de que ningún luchador del torneo le declaró su amor o, por lo menos, se sintió atraído por sus formas, no fueron pocos los que pensaron vivir con Jade, aunque más no sea, un efímero romance. Jade no es tan bonita como Sonya y ni siquiera tiene el desparpajo de Mileena pero a su favor tiene el halo de misterio que, desde que apareció en el Mortal Kombat, la rodea.

En efecto, poco se sabe a ciencia cierta de ella. Sólo que, por este tema de alianzas (ocasionales, en este caso), Jade lucha junto a Shao Khan y sus secuaces. ¿A qué aspira ella? Bueno... es una pregunta difícil de contestar... Por lo menos, sabemos que Jade no quiere ser sólo una luchadora más dentro de los ejércitos del amo del Out world. Y al menos este objetivo se encuentra cumplido para ella. Jade no es de las que pasan desapercibidas y sus impresionantes tomas (véase página 6) hicieron que, al instante de conocerla, el amo decidiera reclutarla para sus filas. Claro, de ahí a tener cierta predilección o inclinación por ella... para eso todavía falta un trecho que, quizás, la luchadora verde nunca llegue a recorrerlo.

## LAS FRUSTRACIONES DE JADE

¿Si siente cierta envidia por Sonya? Claro... dicen los que saben que, en alguna oportunidad, Jade también pensó en ocupar el lugar que tiene la Blade porque eso le proporcionaría lo que ella más ansía... Poder, por supuesto.

Pero sus deseos se vieron frustrados. Jade nunca hubiera podido convertirse en la Ama y Señora del Más allá. Consciente de ello, Jade se dispuso a luchar en el torneo y conseguir-por la fuerza, de ser necesario-ocupar un importante lugar.

Por eso, a fuerza de golpes, combos, fatalities y puños, Jade aspira a tener cierta importancia dentro del Mortal Kombat. Aunque para ello... tenga que destruirlo todo... Y a todos....

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Jade es una luchadora envuelta en el misterio. Por empezar, es uno de los tres personajes ocultos de este juego. Al igual que Kitana, usa como arma un afilado abanico, el cual arroja despiadadamente contra su adversario, bañándolo en sangre. Leé si conocerla.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

## La forma más fácil de luchar contra Jade

En la pantalla de selección de personaje, tendrás que oprimir la siguiente secuencia: arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha y select. Si lo hiciste rápida y correctamente, escucharás un leve ruidito que te indicará que el truco ha funcionado. Ahora, elegí a tu personaje normalmente y cuando comiences a jugar irás directamente a luchar contra Jade.

## ¿Cómo luchar contra Jade?

No es muy complicado, ya que sólo tenés que iniciar el juego normalmente y, al llegar al personaje que viene antes del signo de interrogación, deberás ganarle cualquiera de los rounds usando solamente el botón de patada baja. Si lo hacés de la forma correcta, pasarás a través del portal y llegarás a la ya conocida pantalla de Goro. Ahí se llevará a cabo el combate en donde medirás tus fuerzas contra Jade. No te preocupes, ya que si perdés, seguirás el juego normalmente y si ganás, recibirás un win extra.

## Su arma más letal

Como mencionamos anteriormente, Jade -al igual que Kitana- usa un abanico a manera de arma. Jade es más que veloz y si te agachás, vas a tener oportunidad de comprobarlo.

Material escaneado por [illegible] para
/TOPKIDSCLUB

# STARGATE™

## Conseguí los Personajes y Vehículos de la película del año

...lógicamente de Jocsa

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# TOP Kids GAMES

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Killer Instinct | IGUAL |
| 2 | Donkey Kong Country | IGUAL |
| 3 | NBA Jam T.E | SUBE |
| 4 | Mortal Kombat II | BAJA |
| 5 | Super Street Fighter II | BAJA |
| 6 | Batman & Robin | IGUAL |
| 7 | Megaman X 2 | SUBE |
| 8 | Super Punch Out | SUBE |
| 9 | Mickey Manía | BAJA |
| 10 | Super Metroid | IGUAL |

## GAME BOY®

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Donkey Kong Land | IGUAL |
| 2 | Mortal Kombat II | IGUAL |
| 3 | Metroid II | SUBE |
| 4 | Wario´s Land | BAJA |
| 5 | Megaman V | IGUAL |
| 6 | Contra III | BAJA |
| 7 | Tiny Toon | SUBE |
| 8 | Wario´s Blast | SUBE |
| 9 | Kirby´s Dream Land | ENTRA |
| 10 | NBA Jam | BAJA |

## MEGA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Mortal Kombat II | = 1 |
| 2 | Virtua racing | = 2 |
| 3 | FIFA ´95 | = 3 |
| 4 | Sonic 3 | ↑ 2 |
| 5 | Eternal Champions | ↓ 1 |
| 6 | Super Street Fighter II | ↑ 1 |
| 7 | World Cup USA ´94 | ↓ 2 |
| 8 | Batman & Robin | = 8 |
| 9 | FIFA Inter. Soccer | = 9 |
| 10 | Mickey Manía | — |

## GAME GEAR

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Mortal Kombat II | = 1 |
| 2 | Alladin | ↑ 1 |
| 3 | Super Kick Off | ↓ 1 |
| 4 | NBA Jam | = 4 |
| 5 | Sonic Spinball | ↑ 2 |
| 6 | Mortal Kombat I | = 6 |
| 7 | Sonic Chaos | ↓ 2 |
| 8 | Tazmania | ↑ 1 |
| 9 | Micromachines | ↓ 1 |
| 10 | Sonic | — |

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# Nintendo®

# Ranking Toys



| | | |
|---|---|---|
| 1 | Megaman V | SUBE |
| 2 | Punch Out | BAJA |
| 3 | Zelda Y | SUBE |
| 4 | Super Mario Bros III | BAJA |
| 5 | Jungle Book | SUBE |
| 6 | Megaman VI | BAJA |
| 7 | Kirby´s Adventure | IGUAL |
| 8 | Goal | SUBE |
| 9 | Zelda II | BAJA |
| 10 | Super Mario Bros II | ENTRA |

## VARONES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | M. Kombat | ↑— |
| 2 | Alliens | ↑1 |
| 3 | Toxic | ↑— |
| 4 | Street Fighter | ↓4 |
| 5 | P. Rangers | ↑— |

## NENAS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Nenuco | ↑1 |
| 2 | Barbie Chiquitin | ↑— |
| 3 | Mami Surprise | ↑2 |
| 4 | Barbie | ↑— |
| 5 | Compi Caritas | ↑— |

## PC

| | | |
|---|---|---|
| 1 | FX Fighter | — |
| 2 | Simon II | — |
| 3 | Discworld | — |
| 4 | Kyrandia III | ↓3 |
| 5 | Super Street Fighter II | — |
| 6 | Alone in the dark III | ↓2 |
| 7 | Mortal Kombat II | = 7 |
| 8 | Doom II | ↑2 |
| 9 | King Quest VII | ↓7 |
| 10 | Jagger Aliance | — |

## JUEGOS DE MESA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Pictionary Party | = - |
| 2 | Pizzas Voladoras | ↑ - |
| 3 | Looping Louie | ↑ - |
| 4 | Breakout | ↑ - |
| 5 | Mouse Trap | = - |

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

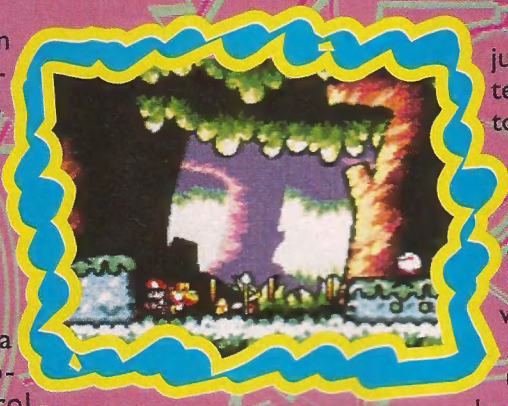
SNES

# YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO WORLD 2 TM

## ESTE CHICO TIENE DIEZ AÑOS

Bueno, tácticamente sí. Resulta que este game fue hecho para conmemorar los primeros diez años del fenómeno Mario. Pero este juego es una "precuela"(o sea una secuela que "históricamente" se habría llevado a cabo antes de los juegos precedentes). Te contamos que Mario, en este juego, es un bebé de pocos días de vida, que junto con su hermano, están arribando a la casa de sus padres mediante el tradicional viaje de la cigüeña. En medio del viaje, un hechicero del reino Koopa decide intervenir robando la bolsa con los niños. Logra capturarlos, pero en medio de la acción, uno de ellos cae de la bolsa a la Isla de Yoshi. Pero por suerte, Mario es inmediatamente rodeado por Yoshis que deciden devolverlo a su lugar de origen.

Y de ahí en más, tu aventura comienza.



## VERDE Y HAMBRIENTO

En esta nueva aventura, tomás el control de Yoshi. ¿Por qué? Es que Mario es demasiado chico para caminar, y más aún para defenderse. Así que él va a pasarse de Yoshi a Yoshi hasta llegar a su hogar. Y sí, aunque sea difícil de creer, MARIO NACIÓ SIN BIGOTES (esto es una prueba contundente). Antes de pasar a otros aspectos del game, te contamos que hay mucho de nuevo en él. Para empezar, Yoshi sigue con su apetito voraz. Pero esta vez le sirve para mucho más que en la anterior aventura. Los programadores incluyeron un nuevo ataque que le permite a Yoshi apuntar con un tipo de mira a los enemigos y pegarles devastadores huevazos. Y no sólo eso: estos huevos sirven para descubrir áreas secretas, para destruir parte de paredes, ¡inclusive para derribar objetos que se encuentren a mucha altura. Un aspecto que mantuvo este game igual que el anterior es la variedad de Yoshis. Estos se diferencian por colores, y cada uno de ellos posee distintas habilidades, entre las que se pueden destacar la de volar, derribar enemigos al tocar el suelo o tirar fuego. La temática del juego es la siguiente: se debe evitar a toda costa que Mario se caiga de la espalda del dinosaurio. En caso de que te toquen, Mario estará a salvo durante 20 segundos dentro de una burbuja llorando, entre los cuales deberás recuperarlo, o de lo contrario, perderás una vida.

Pero hay más. Si Mario logra agarrar una estrella mientras está en el aire, automáticamente se convertirá en Super Mario y tendrá la habilidad de volar. Todo esto que parece complicado, es en realidad MUY divertido.

## UN POCO DE NOSTALGIA

No sabemos si todos ustedes pueden entender el por qué de tanta alegría de nuestra parte. Para nosotros, quizá jugadores un poco más antiguos que ustedes, Mario marcó el comienzo de verdadera calidad en un videogame. ¿Quién no jugó mil y una vez al Mario Bros. original? ¿O quién no se deleitó con los gráficos del Mario Bros. 3? ¿Quién no se emocionó con la perfección del Mario World y no sintió que era "el" juego?. Te aseguramos, si nos quedáramos en una isla con un solo ga-

### FICHA TÉCNICA Top Kids

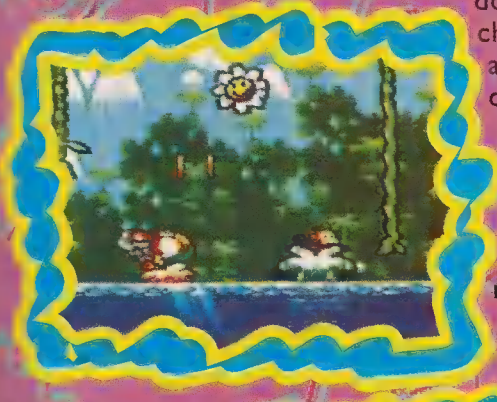
SNES — GAME: Yosho 's Island

TIPO: Aventuras
MEMORIA: 16 Megas y FX2
SALE EN: Octubre
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: ¡Muchos!

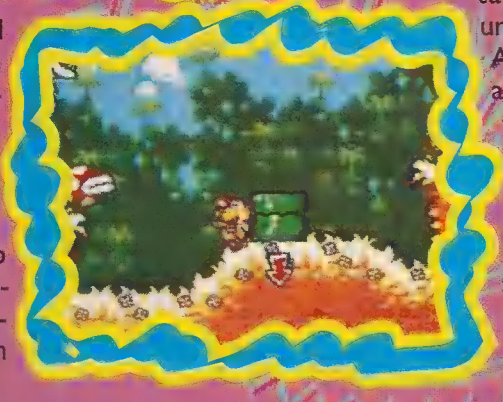
☐ PASSWORD ☐ BATERIA

me, eligiríamos sin duda un Mario, y de todos los Marios, a éste. Es precisamente esto a lo que apuntamos cuando decimos la palabra jugabilidad. La distribución de los niveles hace que se puedan jugar una y otra vez, y aún no aburrirse en lo más mínimo de ellos. Tiene tantos secretos que dejaría a Donkey Kong buscando durante años. Ah, y nos olvidábamos un detalle importante, el juego tiene incluido el chip Super FX2, y como es de esperarse, tiene efectos en cada esquina; desde enemigos inofensivos y pequeñísimos que de un segundo al otro pasan a ocupar un 80% de la pantalla, hasta paredes enteras que caen encima de Yoshi con un efecto espectacular, y todo esto sólo por nombrar un par. Pero las sorpresas no terminan acá, ya que este game fue diseñado por Shijeru Miyamoto, que para los que no lo conocen, es el pionero de los éxitos de Nintendo como Mario, Zelda, Metroid y Donkey Kong, entre otros. Sobre los gráficos, el game tiene un estilo muy particular. Daría la impresión de que el juego, en su totalidad, fue dibujado por una criatura. Esto es reconfortante en una época don de los gráficos computarizados y perfectos están de moda. Es un estilo completamente nuevo, ¡y nos gusta! Esto, combinado con la cantidad de efectos que tiene el game, hacen de él un festín para los ojos.

La música es exactamente lo que esperamos de un juego de este tipo. Son melodías alegres y divertidas y de gran calidad, que se te pegan enseguida. ¡En serio!. En el momento menos pensado, te vas a encontrar tarareando. En cuanto a la cantidad de niveles, hay más que en el Mario World con los efectos ya mencionados, gracias a los 16 Megas y el chip. Pero sin duda lo que más atrae en este game es su jugabilidad. Es un sueño. Como todos los juegos de Mario, los niveles tienen múltiples caminos y están creados para no cansarse nunca. El juego empieza con niveles simples para habituarse a los mecanismos y características del mismo, y poco tiempo después, estarás en niveles laberínticos intentando encontrar una salida.



Aparte de todo lo anteriormente mencionado, también hay bonus especiales en los que podés ganar vidas o monedas, así como otros items.



## EL VEREDICTO

La verdad es que los juegos de Mario son increibles. Y no lo decimos nosotros, lo dicen los números: entre todos los juegos de este simpático italiano se vendieron 150 millones de cartuchos ¿Por qué? El factor fundamental es que ningún juego alcanza al Mario cuando hablamos de jugabilidad (bueno, quizás el DKC lo roza, pero sólo eso). Y de todos los juegos existentes de Mario éste es el mejor; el de mejores gráficos, efectos, música y sí, jugabilidad. En cuanto a jefes, éstos son los más grandes, impresionantes y divertidos de todos los juegos lanzados hasta ahora. Si hablamos de variedad, ¿qué me decís de Yoshi convirtiéndose en un helicóptero y volando por el nivel? Y los escenarios son uno mejor que el otro. Te lo digo así: no le pudimos encontrar ninguna falta digna de comentar al game. Qué suerte que Nintendo decidió lanzarlo, ya que no queríamos despedirnos de nuestro SNES sin ver otro juego de Mario en él. Pero todo esto nos deja pensando en una cosa... Ultra Mario. No vemos la hora de ver qué saca Nintendo de la galera en cuanto a esto. Pero te adelantamos que los rumores que nos llegaron son que no lo vamos a poder creer, pero eso es otra historia a escribir en el futuro...

Material escaneado por: JTK para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

PSX

# 闘神伝 TOHSHINDEN

## PREPARATE PARA UNA LUCHA EN 3D

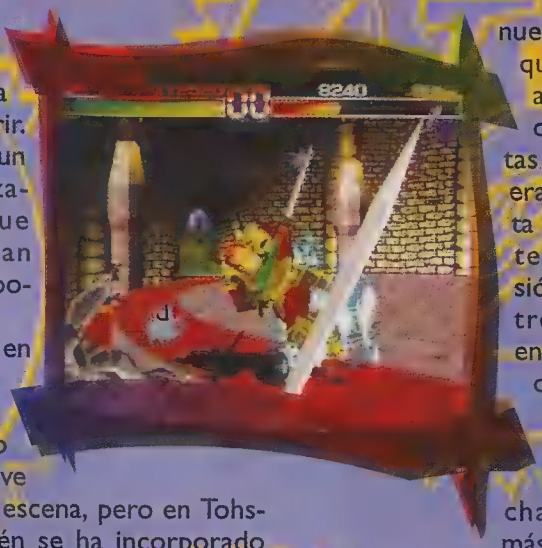
Sí, finalmente Sony ha demostrado el poderío que tiene su nuevo sistema de 32-bits, el Sony Playstation. Esta máquina va a dar que hablar, porque según sus características técnicas y los espectaculares juegos que está sacando, será una de los mejores sistemas que habrá en todo el mundo durante unos largos años. En esta ocasión, hablaremos de un increíble juego de lucha en tres dimensiones, llamado Tohshinden, el cual ha llegado a alcanzar -e incluso sobrepasar- a las máquinas de arcade, y que ha conquistado al público japonés cuando su creador, Takara, lo lanzó al mercado el pasado invierno. Seguramente no podrás creer al verlo, pero es real. Este juego lo podrás tener en tu propia casa mediante este sistema de la nueva generación.

Metiéndonos más en el game, se podría decir que es una especie de Virtua Fighter avanzado y mejorado, debido a la capacidad del Playstation de manipular 360.000 polígonos por segundo con sus correspondientes texturas, luces y sombras. Aunque no lo puedas creer, este juego sólo utiliza 90.000 polígonos por segundo, o sea una cuarta parte de lo que Playstation puede hacer. Al jugar no podrás quitar los ojos de encima de los personajes porque los programadores los han creado con colores más oscuros y con una mayor cantidad de sombras para que contrasten con los maravillosos fondos luminosos. También tendrás una total libertad en tus movimientos porque la lucha se desarrolla en un verdadero escenario en 3D, no como en el Virtua Fighter, en que el jugador está limitado a moverse sólo hacia adelante y hacia atrás.

Pero esa no es la única ventaja que tiene por sobre su competencia,

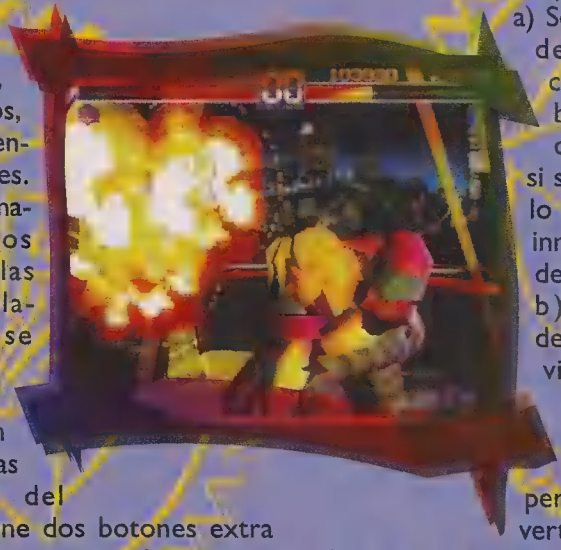
porque también se han agregado tomas especiales, poderes, patadas voladoras, armas y muchas otras formas de ataque más. Este game es como ver una versión en 3D del juego Street Fighter, por su modalidad de juego, que no se basa en las técnicas y artes marciales del Virtua Fighter sino que se han incorporado movimientos, combos y tomas que lo hacen diferente.

VF tiene una animación de los personajes mucho más fluida que Tohshinden, pero éste ofrece más rapidez y acción, lo cual lo hace mucho más divertido. Cada uno de los diez personajes (Eiji Shinjo, Kayin Amoh, Mondo, Sofia, Duke B. Lambert, Run Go Iron, Fo Fai, Ellis, el jefe final Gaia, y el jefe secreto Sho Shinjo) que participan en este juego tienen, por lo menos, dos movimientos especiales. Los más llamativos son los poderes y las patadas voladoras que se pueden realizar con sólo tocar un botón, gracias al control del PSX que tiene dos botones extra en su parte superior. La ventaja que tiene este control es que hace posible que el jugador se concentre más en la lucha y que se apoye en técnicas de ataque, en lugar de realizar complicados movimientos para sólo efectuar una simple toma. Además, hay una gran cantidad de movimientos más, como los llamados "desperation moves" que solamente se pueden hacer cuando el jugador está a punto de morir. Esta toma es un buen ecualizador, porque causa un gran daño en el oponente.



Al igual que en el VF, la cámara principal del juego gira y se mueve en torno a la escena, pero en Tohshinden también se ha incorporado la opción de elegir una vista principal desde la cual se verá la lucha y se moverá la cámara. Podrás elegir tres puntos de vista:

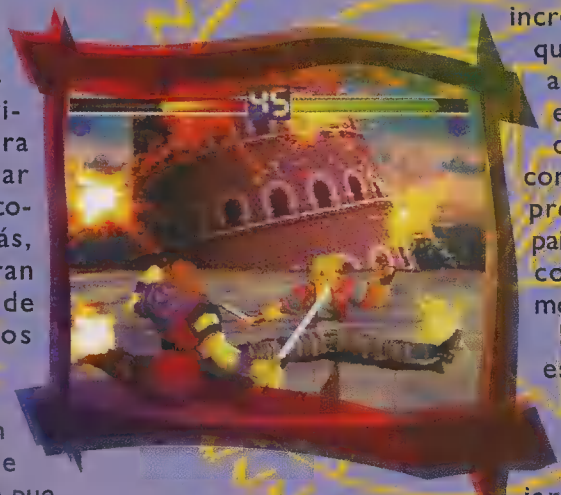
a) Sobre la cabezas de los contrincantes, que es bastante difícil de utilizar, pero si se llega a hacerlo puede dar una innovadora forma de juego.



b) Totalmente desde arriba. Esta vista no es muy buena ya que los personajes apenas se ven, pero puede ser divertida.

c) La vista normal, que probablemente es la más seria para jugar en serio.

Otra cosa que no debe quedar sin mencionar son los increíbles fondos, que poseen una ambientación espectacular, que se logró con texturas impresionantes de paisajes y lugares como castillos, montañas, etc.



En conclusión, este juego es una obra de arte que no se puede de dejar de ver. A nuestro criterio, lo que faltaba hasta ahora en un video game de estas características, era tener en cuenta el sentido de la tercera dimensión, el libre control y movilidad en tu propio jugador, para hacerlo más real. En este juego se logró eso y muchas otras cosas más. Así que si tenés esta maravillosa consola, andá en busca de este título que seguramente te dejará boquiabierto.

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

## FICHA TECNICA Top Kids

PSX

GAME: **Tohshinden**

TIPO: **Lucha en 3D**
MEMORIA: **1 CD**
SALE EN: **Septiembre de 1995**
JUGADORES: **2**
DIFICULTAD: **Media/alta**
NIVELES: **10 luchas**

PASSWORD ☐ BATERIA ☐

| 100% | 75% | 75% | 80% |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS SONIDO | [illegible] | CONTROL | DESAFÍO |

82,5% TOTAL

Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

ARCADE

# STREET FIGHTER ALPHA



## Y LA HISTORIA CONTINUA:

Una vez más, Capcom nos hace llegar a las pantallas de video un juego conocido y famoso en todo el mundo. Estamos hablando de la serie Street Fighter. Es muy común ver una y otra versión de este juego en los arcades, e inclusive, en los hogares de muchos jugadores y fanáticos.

Todos lo pedían. Todos querían que ocurriera. Pero no, no es Street Fighter 3. Es Street Fighter Alpha y está listo para golpear el mundo del arcade, dispuesto a competir con todos los juegos de lucha que están en el mercado, como MK3 y Killer Instinct.

Entonces, ¿de qué se trata esta nueva historia de la familia SF? Viajemos un poco en el tiempo, hacia los comienzos de esta histórica serie. Allá, en la primera era de juegos de lucha, había uno muy especial, uno que se asomaba por sobre todos los demás, un maravilloso juego llamado Street Fighter (NO SF "2"). También era conocido como Fighting Street, en Japón y en Turbo CD. En él, sólo podías elegir a los legendarios héroes Ryu y Ken, los cuales tenían las famosas y habituales tomas: el poder, la patada voladora y el dragon punch. También, en él participaba el villano Sagat.

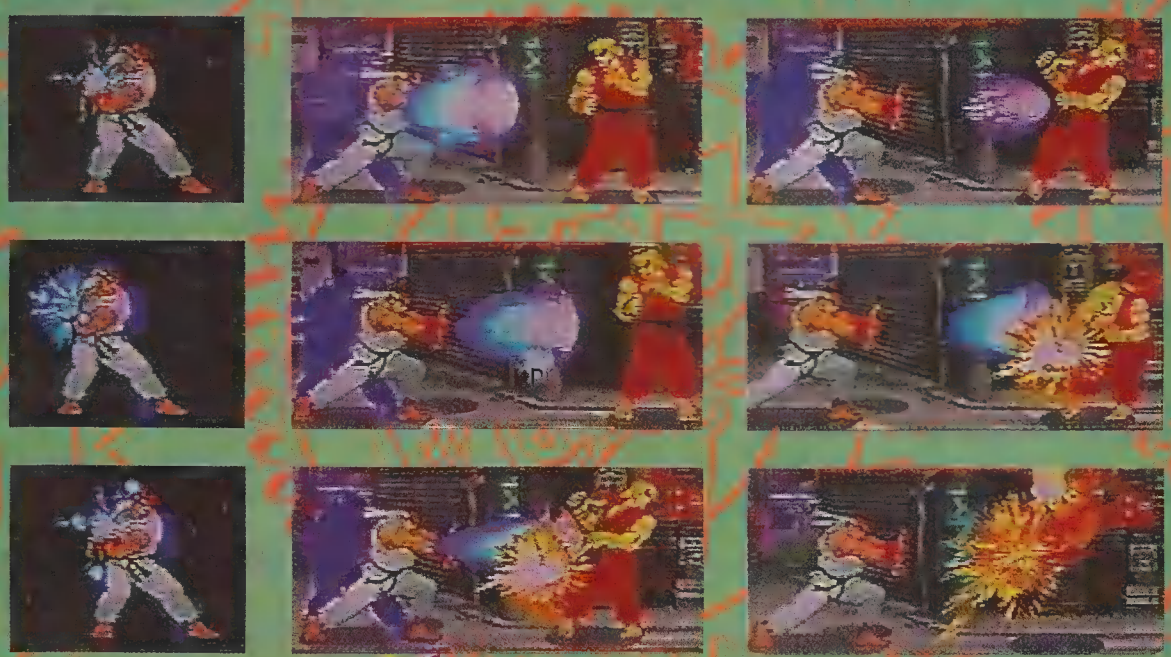
Bueno, seguro te preguntarás para qué sirven estos recuerdos. La respuesta es Street Fighter Alpha. Este juego está basado principalmente en el ya mencionado clásico Fighting Street, pero con una gran mejoría en la parte técnica y gráfica. Es como una fusión de todo lo viejo con todo lo nuevo de este mundo de Street Fighter.

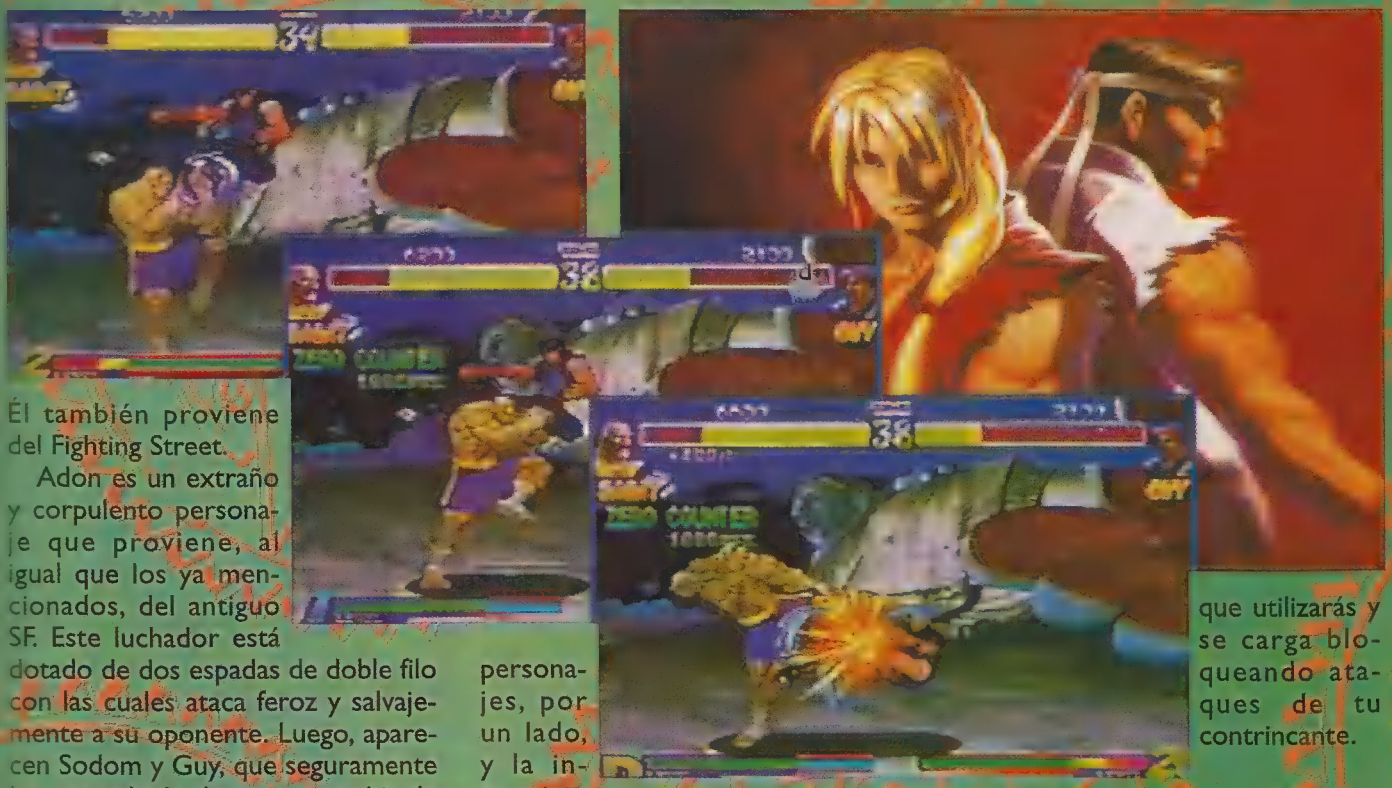
## ·Los personajes:

Los personajes son once y pertenecen a todos los períodos por los que este game pasó:

Ken y Ryu, los famosos guerreros, eternos contrincantes, aparecen con las características del primer juego Fighting Street, al igual que el villano Sagat y la engañadora Chun Li, que aunque sea mujer hace de las suyas. Estos luchadores participaron de todas las versiones existentes de este game.

Otro de los nuevos protagonistas es Birdie, un enorme y musculoso punk, que posee cadenas como arma principal. Debido a su tamaño tiene poca movilidad pero, como contrapartida, es dueño de una gran fuerza.





Él también proviene del Fighting Street.

Adon es un extraño y corpulento personaje que proviene, al igual que los ya mencionados, del antiguo SF. Este luchador está dotado de dos espadas de doble filo con las cuales ataca feroz y salvajemente a su oponente. Luego, aparecen Sodom y Guy, que seguramente los recordarás de otro superhit de Capcom, el Final Fight.

Desde las tinieblas de la maldad, aparece el odiadado M. Bison, quien hizo su debut en la serie de "SF2". Este personaje sufrió grandes modificaciones en el aspecto físico. Lo han hecho bastante más pequeño y le han incorporado en forma permanente una larga capa gris, que en versiones anteriores se la sacaba para luchar.

Finalmente están Charlie, un viejo amigo de Guile que se relaciona con la historia de SF 2 y Rose, una chica nueva que se suma al staff.

## ·Lo nuevo:

El fenómeno Street Fighter marcó un período en la historia del video game y, aparentemente, los chicos de Capcom -creadores de todo este maravilloso mundo- pretenden que continúe por mucho tiempo más. No se sabe qué, pero esta serie de games tiene algo que atrapa a multitudes. Lo que te podemos asegurar es que la historia general del juego y la de los mismos personajes, no participan en este fenómeno. Los jugadores no se sienten atraídos por la leyenda sino por los factores más seductores que tiene este juego y que son la apariencia y personalidad de los personajes, por un lado, y la interminable acción y diversión que ofrece, por el otro.

Metiéndonos en las cosas nuevas que se han generado en este game, están los atípicos gráficos de los personajes, que se han realizado a modo de dibujos animados y que le dan un toque más irreal pero también más atractivo. Además, producen un fenómeno particular: la atención del jugador se fija en ellos gracias al contraste obtenido sobre los detallados fondos, que en muchos casos, son gráficos digitalizados y retocados con colores más irreales.

También se han adicionado nuevas tácticas como renovados combos; tomas que ofrecen un contraataque cuando bloqueás un golpe de tu oponente; movimientos de sombra y finales, como los que tiene el SSFII turbo; habilidades y tácticas nuevas; un selector de velocidades y muchas otras cosas más que seguramente saciarán tu deseo de entretenimiento.

Pero la más sobresaliente opción de todo lo nuevo, es la de la barra de poder que sirve para hacer las tomas convencionales con mucha más potencia que la de costumbre. Esta barra está dividida en tres secciones que demarcan la potencia que utilizarás y se carga bloqueando ataques de tu contrincante.



## FICHA TÉCNICA

Top Kids

ARCADE

GAME:
**Street Fighter Alpha**

TIPO:
Lucha
MEMORIA:
-
SALE EN:
-
JUGADORES:
2
DIFICULTAD:
Media
NIVELES:
11 luchas

☐ PASSWORD ☐ BATERIA

Material escaneado por: JTKc para f /TOPKIDSCLUB

| GRÁFICOS | SONIDO | CONTROL | DIVERSIÓN DESAFÍO |
|---|---|---|---|
| 80% | 80% | 90% | 70% |

**80%**
**TOTAL**

Material escaneado por JTMC para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

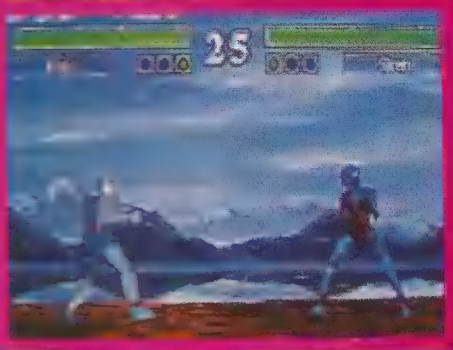
PC

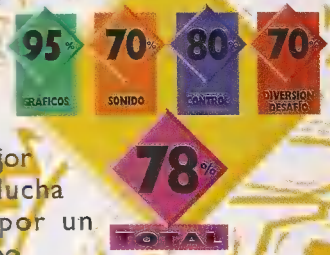
# FX FIGHTER

a mantes de Virtua Fighter: presten mucha atención porque ha llegado a las pantallas de sus casas un título que los dejará muy satisfechos en comparación con lo que ustedes juegan en las máquinas de arcade. Finalmente, después de mucho tiempo de espera, salió el FX Fighter, un juego de lucha poligonal que se asemeja al game que fue utilizado como base, el Virtua Fighter.

Se anunció en Las Vegas, durante el pasado CES, donde se dio una demostración del FX Fighter para PC y para Super Nintendo, bajo el nombre de Fighting Polygon. En dicha exposición, Nintendo anunció que ha formado un conjunto con GTE Interactive Media, una prestigiosa empresa que posee un gran talento en el descubrimiento de juegos y nuevas tecnologías. Junto a Nintendo, líder en materia de video game marcaría el comienzo de un nuevo proyecto con el lanzamiento de su primer título, el Fighting Polygon, el cual fue cancelado por un motivo incierto.

En el CES, evidentemente se notó que hacía falta más trabajo sobre este último pero, a pesar de las deficiencias que pudieran haberse notado durante este evento, todos estaban convencidos de que seguramente iba a ser una maravilla. No fue así, aunque GTE sigue trabajando para superarse y poder enorgullecer a Nintendo, quien confió en su eficacia y empeño. GTE también estará trabajando en el nuevo sistema de 64 bits de Nintendo, el Ultra 64. Para Super NES iba a tener 16 megas de memoria y también iba a tener incorporado la segunda generación del Super FX graphics coprocessor chip. Bueno, introduciéndonos más en el game, por supuesto de PC, te podemos decir que es algo espectacular como para tener en tu propia casa. La base del juego es muy similar a la del Virtua Fighter, con nueve luchadores extraterrestres, totalmente diseñados con polígonos en tres dimensiones entre los cuales hay robots, animales, insectos, cyborgs, todos con pantallas muy bien detalladas y ambientadas, convirtiéndolo en un hit para PC. Cada uno de los combatientes tiene aproximadamente entre treinta y cuarenta modos de ataque incluyendo tomas especiales, combos y movimientos finales. La desventaja que tiene es que utiliza el mismo mecanismo de movilidad que el VF, sin una libertad absoluta en tus acciones, limitándote sólo a ir hacia adelante y hacia atrás. Como ya habrás deducido, la cámara principal del juego, o sea la vista del jugador, se mueve en 360 grados en torno a la batalla. Si te gusta este tipo de juegos como el VF, o el Tohshinden, asegurate de conseguir este título que seguramente será el mejor juego de lucha para PC por un largo tiempo.




## FICHA TÉCNICA Top Kids

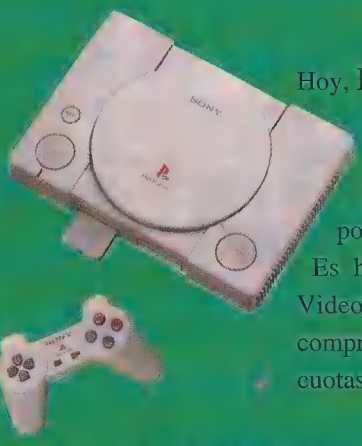
PC 486 GAME:
**FX Fighter**

TIPO:
Lucha
MEMORIA:
CD Rom
SALE EN:
Ya salió
JUGADORES:
2
DIFICULTAD:
Media
NIVELES:
9 luchas

PASSWORD BATERIA

# LIBERA TU INSTINTO

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB



Hoy, Killer Instinct es el juego de lucha número 1 en todo el mundo. Lanzas de hielo, cuchillos láser, patadas de viento y una acción nunca vista están esperándote en el Mundo del Videojuego. ¿Más novedades? La Sony Play Station. Una máquina increíble, poderosa y más rápida de lo que vos podés llegar a imaginar.

Es hora de que saques tu instinto oculto y vengas al Mundo del Videojuego o llames al 951-1903/1924/3091 ó 831-9635 para comprar por teléfono con todas las tarjetas de crédito y hasta en 12 cuotas.

EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

AGENTE OFICIAL Nintendo

**Corrientes 2171- Scalabrini Ortiz 2479- En Mendoza: Las Heras 257. Tel.: (061) 253365**

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

# TOP WINS

# La Página de los Campeones



¿QUERÉS GANARTE DOS SUPER GAME BOY? ¿SI? ¿TENÉS GANAS? BUENO, PARA GANAELO LO UNICO QUE TENÉS QUE HACER ES ESCRIBIRNOS CON TUS RÉCORDS -Y CON LA FOTOGRAFIA CORRESPONDIENTE- EN BASE A LO QUE TE PROPONEMOS EN ESTA MISMA PAGINA.

Seguro que ya tenés podridos a tus viejos, amigos y hermanos mostrándoles tus records. Bueno... ahora tenés oportunidad de darles un descanso. Podés enviarnos el récord del desafío que nosotros te proponemos mes a mes -Killer Instinct, en este caso- y, si no, enviarnos una marca considerable de tu juego predilecto con las pruebas del caso (foto, obvio). Para cualquiera de los dos casos, hay un super game boy de regalo. Así que, ya sabés, mandanos todo a Felipe Vallese 1558 (1406) de Capital Federal. Y esperá los resultados que mes a mes publicamos en éstas, las páginas de los campeones.

## RÉCORD DEL MES PARA BATIR

**JUEGO**

KILLER INTINCT

**CONSOLA**

SNES

**RÉCORD**

¿Podés pasar la final?

**NOTA**

Lo podés hacer con cualquier luchador pero en el nivel de dificultad con el que empieza el juego.

2 Super GAME BOY se regalan!!!

Material escaneado por JTK para /TOPKIDSCLUB

El sorteo de este mes le corresponde al FIFA INTERNATIONAL SOCCER and the winner is....

→ **LUCAS MATIAS PUGLIESE**

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO

→ **JOSE MARIA KENIG**

Y LOS OTROS CAMPEONES (aunque SIN PREMIO)

→ **ALEJANDRO JAVIER FLORES**
Terminó el FIFA International Soccer

→ **CESAR FEDERICO MONTAGIE**
Le ganó al FIFA con Argentina

→ **CHRISTIAN MACHNAU**
Le ganó al Rocket Knight Adventures y a los Flinstones

→ **SEBASTIAN VAQUERO**
Le ganó al Actraiser

→ **EMANUEL ARIAS**
Le ganó al MK II y al Power Rangers

→ **PATRICIO GABRIEL SUMBUCARI**
Le ganó al MK II y le ganó a los personajes ocultos

Y FELICITACIONES A

**MARCELO PERALTA**
Por haber mandado sus marcas....aunque no haya tenido premios

## FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, que puntaje hiciste, con que personaje, etc) junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le de ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.

Enviá tus cartas con récords a:
TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o ATC,
Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

# AHORA LOS TOP JUNTOS

## *NUEVA CAJA EN ESPAÑOL.*

BUSCALO EN LOS AGENTES OFICIALES NINTENDO Y NO TE OLVIDES DE EXIGIR TU GARANTIA Y PARTICIPA EN GRANDES PREMIOS.

GARANTIA 1 AÑO

Only For

Nintendo®

# SUPER NINTENDO

+

DONKEY KONG COUNTRY

=

# DONKEY KONG SET

Para informes de la Red de Agentes Nintendo llama al (01) 633-4005.

Material escaneado por ATTc para TOPKIDSCLUB

TOP Kids MUSIC

# Música Nacional

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **Traición a la mexicana** (La Zimbabwe) | ▲ = |
| 2 | **Cachete, pechito y ombligo.** (Pancho y la sonoro colorada) | ▲ – |
| 3 | **Ella usó mi cabeza como un revólver** (Soda Stereo) | = |
| 4 | **Mal Bicho** (Los Fabulosos Cadillacs) | ▼ 2 |
| 5 | **Palabras más, palabras menos** (Los Rodríguez) | ▲ – |
| 6 | **Torito** (Los Pericos) | ▲ – |
| 7 | **Deja de pedir perdón** (Diego Torres) | ▼ 2 |
| 8 | **Loco de atar** (La Zimbabwe) | ▲ – |
| 9 | **Piñas van piñas vienen** (2 Minutos) | ▲ – |
| 10 | **No te calles** (Los Calzones Rotos) | ▲ – |

# Música Internacional

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **Una Brasilera** (Os Paralamas) | ▲ – |
| 2 | **El condón** (Machito Ponce) | ▲ 1 |
| 3 | **Dime la verdad** (Maria Sánchez) | ▲ 2 |
| 4 | **Fat Boy** (Max a Million) | = |
| 5 | **Oda a mi familia** (The Cranberries) | ▲ 1 |
| 6 | **El rebelde en mí** (Jimmy Cliff) | ▲ 2 |
| 7 | **El reggae y el mar** (Daniela Mercury) | ▲ – |
| 8 | **Julia dice** (Wet, Wet Wet) | ▲ – |
| 9 | **Basquet Case** (Green Days) | ▲ 2 |
| 10 | **No More I love you** (Annie Lennox) | ▼ – |

Estos rankings se hicieron con los formularios que vos llenaste para el programa Top Kids de ATC. Sólo tu voto puede modificarlos. Si esa es tu idea, escribinos a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital.

# ARCADE RACER

Material escaneado por: JTK para TOPKIDSCLUB

Como ustedes sabrán, la calidad de games de carrera de 32 bits tanto de Saturn (la última consola de Sega que apareció este año) como para la consola PlayStation (es también una consola de 32 bits, pero de la firma Sony), ha mejorado notablemente.

Si vamos a hablar de Saturn, nos vemos en la obligación de decir que uno de los mejores games para esta consola es el Daytona USA.

Afortunadamente, los diseñadores de Sega tuvieron en cuenta que ningún juego de carreras es bueno sin un volante para darle mayor realismo, así como lo es en los Arcades.

El Arcade Racer es el único volante que existe en plaza en este momento para las consolas de 32 bits.

El volante se toma de los extremos, para facilitar un rápido manejo de los botones que se ubican al lado.

Dos botones más están colocados debajo del volante. Son los que se usan para hacer los cambios en el Daytona USA y, para que la comodidad sea total, también posee tres distintas graduaciones de altura.

Toma un poco de tiempo acostumbrarse a jugar con este accesorio, pero pronto notarás que no se puede comparar la diversión que brinda con la de un joystick.

# NOVEDADES

por UTKc para /TOPKIDSCLUB

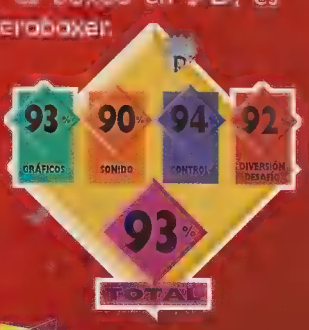
## EL BOXEO DEL FUTURO

**FICHA TECNICA** Top Kids

GAME: **Telero Boxer**

TIPO: Boxeo 3-D
MEMORIA: 8 Megas
SALIO EN: Agosto
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: 8 boxeadores
PASSWORD ☐ BATERIA ☐

Bienvenidos al siglo XXII. Aquí, Teleroboxer te introduce a una pelea de boxeo futurístico donde robots y humanos luchan por el título mundial usando extraños y poderosos trajes cibernéticos capaces de convertirlos en armas letales de un futuro cercano. En el game tomás el control de un luchador solitario que de una perspectiva de primera persona debe atacar a sus oponentes usando todo tipo de tomas especiales. El juego es MUY entretenido (tiene un aire al *Super Punch Out!!!* en 3-D), ya que se deben aprender técnicas para derribar a cada uno de los oponentes. La inteligencia artificial de los luchadores aumenta la acción, ya que éstos son impredecibles y, para poder llegar a ser campeón más rápidamente, podés grabar tu avance. Te recomendamos que pruebes este game y veas con tus propios ojos una verdadera lucha tridimensional. En cuanto a los gráficos, te comentamos que son excelentes. Cada luchador tiene montones de detalles, así como también muchísima personalidad. El sonido es igualmente impresionante. En definitiva: es boxeo en 3-D; es Teleroboxer.




## DESDE LOS CONFINES DEL ESPACIO

**FICHA TECNICA** Top Kids

GAME: **Red Alarm**

TIPO: Simulador espacial 3-D
MEMORIA: 8 Megas
SALIO EN: Agosto
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: -
PASSWORD ☐ BATERIA ☐

Red Alarm rompe los moldes de los simuladores espaciales convencionales llevando al jugador a un espacio con profundidad y realismo. El jugador controla una nave de alta tecnología que significa la última esperanza de paz en el espacio. En el game, te deberás abrir camino por los planetas más recónditos del universo, arrasando con toda nave enemiga que se interponga en tu camino. No está de más decir que el juego tiene mucho del renombrado *Starfox*, ya que la jugabilidad se asemeja bastante. No te podemos explicar con palabras la alegría que se siente al volar en un espacio realmente tridimensional, y ver cómo se destruyen los enemigos a lo lejos. En serio, las fotos no hacen justicia, ya que no se pueden ver en 3-D. En cuanto a los gráficos, las opiniones son variadas. Hay quienes los encuentran muy confusos, y hay quienes los ven muy buenos... como nosotros. La música es la mejor de todos los juegos para el sistema. Es justo para este tipo de game. Se pueden elegir tres perspectivas de vista —dentro de la nave, detrás de la misma, y lejos—, cosa que adhiere a la jugabilidad. En síntesis, Red Alarm, un juego para tener en tu co-

# UNA NUEVA DIMENSIÓN

**FICHA TÉCNICA** Top Kids

GAME: **Mario Clash**

TIPO: Aventuras
MEMORIA: 8 Megas
SALIO EN: Agosto
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: 99
PASSWORD ☐ BATERIA ☐

Mario Clash lleva a una nueva dimensión el primer juego de Mario. Sí, antes de que nuestro simpático amiguito entrara en el mundo de las plataformas con el Super Mario Bros. para el NES, ya había debutado como héroe absoluto en un game en el Mario Bros. original. En aquel entonces, el juego se desarrollaba en una plataforma muy pequeña de la que salían koopas y otros enemigos que Mario debía derribar juntando monedas y evitando ser tocado. Quizás muchos de ustedes hayan tenido la oportunidad de probar esa divertido juego, pero ahora

Nintendo nos presenta una versión para deleitarnos una vez más. Quizás ustedes se preguntan ¿por qué el Mario antiguo? Lógicamente, aquel Mario fue renovado ya que los jugadores exigían más complejidad y variedad, y de ahí en más se crearon los juegos que ya todos conocemos, pero con la tecnología del VB se pudo crear la versión de los '90 de un juego legendario. Esta vez, tendrás que disparar en toda dirección y sentido, ya que la acción transcurre en dos planos.

¡Qué tan bueno es! Excelente. Con 99 niveles es casi eterno, y tiene muchísima variedad. Muy recomendable.

# UN PINBALL MUY ESPECIAL

**FICHA TÉCNICA** Top Kids

GAME: **Galactic Pinball**

TIPO: Pinball 3-D
MEMORIA: 8 Megas
SALIO EN: Agosto
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media
NIVELES: 6 tableros
PASSWORD ☐ BATERIA ☐

Galactic Pinball es un excelente juego que combina exitosamente games de pinball con los avances de tridimensión del sistema y algunos elementos de puntería. El resultado es una aventura divertida y variada. Tenemos que empezar diciendo que no somos fanáticos de este tipo de juegos, pero por suerte nos encontramos disfrutando mucho este título. El juego posee 3 pistas principales con 3 discos (sí, no son pelotas, son discos) cada una. También podés entrar en bonus especiales en los que podrás destruir enemigos con un poco de puntería, entre otras cosas. Los tableros están muy bien logrados, todos completamente distintos y abarcando una temática espacial diferente. El juego tiene sorpresas divertidas, ya que los pinballs están flotando en la

vía láctea, y en determinados momentos, te encontrás con asteroides en medio de la pista o entrando a una ruleta intergaláctica en la que podrás recolectar vidas y otros items. Pero, ¿qué es un pinball sin puntajes? Nada. Es por eso que Nintendo lo incluyó en el juego. Si hay algo divertido es intentar superarse en todos los tableros. Una reconfortante opción y un buen juego de lanzamiento del sistema.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

INFORME ESPECIAL

# Algo más sobre...

Si querés más información sobre estos apasionantes juegos, buscala en las páginas de "Novedades".

## PINTANDO UN MUNDO DE ROJO.

Luego de muchísimas dudas, rumores y suposiciones sobre este nuevo sistema, te diremos la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad. Hoy, te podemos hablar claramente sobre él, debido a que ya está en el mercado, dispuesto a que sin más trámite, vayas por él. Aparentemente, revolucionará el mundo del video game porque es algo nunca visto antes, lo cual causa una gran curiosidad en el consumidor.

## VIRTUAL BOY HA NACIDO...

TOKYO, JAPÓN - Noviembre 15 y 16 de 1994- El nuevo sistema de Nintendo, Virtual Boy, asoma a la luz por primera vez en la espectacular exposición Shoshinkai, que es algo similar al E3 y al CES con la diferencia que éstos se realizan en los Estado Unidos. En este evento, la gente se sintió muy atraída por esta innovadora maquina semi-portable de 32-bits de potencial, capaz de reproducir increíbles gráficos y efectos tridimensionales gracias a una tecnología llamada "scanned linear array".

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

# VIRTUAL BOY

El Mario's tennis hecho exclusivamente para este sistema.

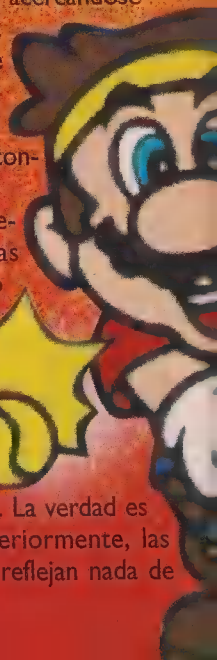
Con este nuevo producto, Nintendo decidió experimentar el campo de la relidad virtual. No hay nada con qué compararlo. Nunca antes hubo un sistema con estas características. Virtual Boy está en tu cara, en tus ojos, en tu sangre.

Lo que hace tan especial a esta máquina, es que te introduce en alucinantes mundos tridimensionales, creando sensaciones nunca antes experimentadas que te hacen sentir dentro de la acción, explosiones, disparos, aventuras y muchísimas cosas más. Lo que hay que dejar en claro es que no es realidad virtual propiamente dicha, porque no podrás verte a vos mismo dentro del juego, ni tampoco conducir la visión del mismo para el lado en donde mires.

Con el lanzamiento de todas las máquinas de la nueva generación, como el Sony Playstation, el Sega Saturn, el 3DO, entre otros, Nintendo ya se ha preparado para hacerse presente en un futuro más que cercano con sus nuevos sistemas de 64-bits Ultra 64, próximos a salir en abril de 1996, y la única máquina de avanzada de 32-bits portátil que se equipara a todas las ya mencionadas, el Virtual Boy.

En este caso, no se puede hacer una descripción exacta mediante textos y fotos. Para comprobar realmente lo que VB es, deberás probarlo personalmente. Tiene una increíble profundidad la cual hace posible ver objetos acercándose desde una gran distancia. Imaginate un juego de naves en el cual los enemigos se acercan, disparan o hasta se chocan contra tus propios ojos.

Por supuesto, este sistema causó muchas dudas porque al verlo así, sólo en rojo y negro, daba una sensación de poca dedicación hacia la máquina misma y hacia los juegos. Pero esto no es así. La verdad es que, como dijimos anteriormente, las fotos de sus juegos no reflejan nada de



que podrás experimentar junto a él porque en ellas se pierde totalmente el sentido de la profundidad y la tridimensión. Gracias a estas tonalidades rojas sobre un fondo negro, el VB posee una calidad gráfica y una resolución tres veces mayor que si hubiera contado con una gran paleta de colores. Y también, si esto hubiera ocurrido, hubiera costado tres veces más del precio ya fijado.

## ¿Cómo funciona?

Dentro, el corazón del VB es un 32-bit RISC (chip set de instrucciones reducidas) que utiliza dos LEDS (emisores de luz), dos lentes y dos espejos oscilantes.

Primero, la imagen se dibuja en los LEDS en distintos tonos de rojo dispuestos sobre un fondo negro. Esta imagen pasa a través de los lentes logrando una ampliación de la misma, que a su vez es reflejada hacia el par de espejos oscilantes que gracias a su forma y constante movimiento logran crear la aparente profundidad de las imágenes. Estos espejos tienen la tarea de engañar al ojo proyectando dos imágenes iguales superpuestas. Moviendo estas dos imágenes lejos o cerca entre sí, utilizando un efecto llamado "paralax", la imagen resultante crea el efecto de acercamiento y alejamiento hacia el jugador, o sea el efecto de tercera dimensión.

## Su apariencia.

Su inusual formato -que se podría decir con forma de casco-, introduce totalmente al jugador en un mundo privado tridimensional, eliminando todo estímulo externo gracias a su visor que recubre totalmente la parte de los ojos y no deja entrar ni un rayo de luz que desconcentre y evite disfrutar al que esté al mando del game. Y además, está el sonido que va directamente a los oídos del jugador por medio de dos pequeños parlantes ubicados dentro del equipo y a ambos lados del mismo, logrando un sonido stéreo y efectos que intensifican la naturaleza sumergible del sistema.

Material escaneado para
/TOPKIDSCLUB

La parte que recubre a los ojos es de espuma de goma y ofrece una total comodidad. Los cartuchos son similares a los de Game Boy con la diferencia de que los juegos están hechos con más megas de memoria. Estos se introducen en la parte inferior del visor.

El control también tiene una forma particular nunca antes vista. Tiene dos grips para agarrarlo con ambas manos que se adaptan totalmente a la forma del mismo. Cuenta con dos cruces direccionales para darle al jugador la habilidad de moverse en cualquiera de las direcciones en un universo tridimensional. También tiene cuatro botones al

Este es el sistema Virtual Boy

frente y dos atrás. En su parte izquierda hay dos botones rojos, A y B, y en su parte derecha tiene otros dos botones grises que son Start y Select. Atrás, hay dos botones más -también grises- y en la parte media está el botón de encendido y apagado del equipo.

La energía que utiliza puede ser suministrada mediante seis pilas chicas, que tienen una duración de siete horas aproximadamente, o bien utilizar el transformador de energía de un Super Nintendo.

## Los juegos.

Nintendo no demoró mucho tiempo en lanzar este producto, a diferencia del Ultra 64 que fue anunciado hace muchos años y postergado una y otra vez. Ya está listo, pero el lanzamiento será dentro de unos meses para dar tiempo a los programadores a que se adapten a los nuevos programas y para sacarlo con una gran cantidad de juegos.

El VB salió muy rápido, por lo cual todavía hay una escasa cantidad de juegos, pero que están creciendo cada vez más. Ya hay cinco juegos hábiles: Galactic Pinball, Teleroboxer, Red Alarm, Mario Clash, y Mario´s Tennis. Este último es el que viene con la consola.

*Mario´s Tennis: ¡Wimbledon nunca se vio así! El primer juego de deporte tridimensional para el primer sistema de juegos de video tridimensional está aquí. Mario´s tennis ofrece un realismo que te hace sentir como si estuvieras dentro del campo de juego. Vos tendrás que controlar el tipo de golpe que enviarás, así sea un smash o un ace o todas modalidades de golpes que existen en un partido real de tenis, y también moverás al jugador en todas direcciones, hacia la red, atrás y a ambos lados.

Necesitarás aprender técnicas y truco porque el perfecto control que este juego posee está lleno de ellos, y te podemos asegurar que los necesitarás para poder vencer a tus siete oponentes. Ellos son: Mario, Luigi, la princesa Toadstool, Yoshi, Donkey Kong Jr., Toad, y la tortuga Koopa. Cada uno de ellos tiene una fuerza y una estrategia de juego distinta. También podrás jugar con dos jugadores a la vez, dobles y torneos entre otras cosas.

Junto con los juegos ya mencionados saldrán el Water World, Vertical Force, Panic Bomber VB, Virtual League Baseball, Jack Bros., y Mario Cruise.

# Top Questions

**Nuestros lectores siguen dándole muchísimo trabajo al correo. Llueven y llueven las cartas con preguntas en las cuales nuestros expertos trabajan prácticamente sin descanso. Pero, como siempre decimos, a pesar de todos nuestros esfuerzos no llegamos a contestarlas todas. ¡¡¡Es que son muchísimas!!!! Por eso, les pedimos paciencia. Lento -pero seguro- todas las cartas serán respondidas**

## Pregunta

**Hola. Soy Ezequiel Amico. Tengo 10 años y quiero pedir los siguientes trucos: las fatalities de Johnny Cage, las dos de Scorpion, las dos de Rayden y las dos de Reptile, en lo posible, para PC. Muchas gracias.**

## Respuesta

Ante todo, querido Ezequiel, te decimos que no es necesario que nos hagas todos tus pedidos en cartas separadas: podés ponerlos todos en un mismo sobre. Pero bueno, aprovechando que remitiste siete cartas, en esta oportunidad te contestamos algunos de tus pedidos y, en el próximo número, continuaremos con los siguientes.

La fatality de Johnny Cage se realiza de la siguiente manera: abajo, abajo, adelante, adelante, piña baja. La de Scorpion es así: tenés que mantener defensa, hacer abajo, abajo; después, arriba, arriba y el botón de piña alta. Para la otra fatality de Scorpion tenés que mantener el botón de piña alta y hacer adelante, abajo, adelante, adelante, adelante y soltar el botón (bien cerca de tu oponente).

Vamos con las de Rayden. La primera, tenés que mantener el botón de piña alta durante 10 segundos y soltarlo al lado de tu oponente y, para la otra, tenés que mantener el botón de patada baja 5 segundos y soltarlo cuando estés junto a tu contrincante. En ese momento, también tenés que presionar rápidamente y varias veces los botones de patada baja y defensa.

Las últimas. Para Reptile tenés que ponerte [illegible] pasos de tu adversario y hacer atrás, atrás, abajo y el botón de piña baja. Para hacer la otra, tenés que estar invisible y hacer adelante, adelante, adelante, abajo y el botón de patada alta. Acordate que en la próxima, completamos tus pedidos.

## Pregunta

**Mi nombre es Ariel Botto y me gustaría saber la fatality de Liu Kang cuando se convierte en dragón y le come la mitad del cuerpo, dejando solamente las piernas del oponente paradas en el suelo. También me gustaría conocer su otra fatality y su friends-**

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

bip. La revista está buenísima.
Ariel Botto, Campana, Pcia. de Buenos Aires.

## Respuesta:

Gracias por lo que decís de la revista. Ahora, pasamos ya a las respuestas. La fatality del dragón de Liu Kang se hace así: ponete al lado de tu oponente y hacé abajo, adelante, atrás, atrás y el botón de patada alta. Para hacer la otra, debés efectuar una vuelta de 360 grados hacia tu contrincante.
En cuanto a la friendship, tenés que hacer adelante, atrás, atrás, atrás y el botón de patada baja.

## Pregunta:

Hola. Tengo una computadora y, charlando con mis amigos, me enteré de la página de preguntas y respuestas de la revista, y decidí escribirles para saber cómo se puede jugar contra Smoke en el MK II. Me despido de Uds. ¡¡El programa está buenísimo!!. Gracias.
Andrés Marolt, San Miguel, Pcia. de Bs.As.

## Respuesta

Para jugar contra este personaje oculto, tenés que jugar de a dos y uno de los jugadores debe ganarle al otro 50 veces (sí, leíste bien, ¡¡¡50!!!). Cuando consigas esta marca, irás directamente a "Goro's lair" para luchar contra este personaje humeante. De nada.

## Pregunta

Primero quería felicitarlos por la revista porque es buena y completa. Además, les quiero hacer una pregunta sobre el MK II. Una vez estaba jugando y me apareció Jade y dijo algo sobre un tal "Hornbuole" o algo así. Sí, ya sé que lo publicaron en una de sus revistas (yo las tengo todas porque soy fanático) pero no vi ninguna información al respecto. Les agradezco su respuesta y hasta pronto.
Federico Ricardo Alí, Capital Federal

## Respuesta

Querido vecino:
Sobre el personaje al que te referís, te decimos que si pensás que se trata de algún personaje oculto, te estás equivocando ya que es solamente una broma de los programadores (que chistosos, ¿no?). Bárbaro que tengas toda la colección de revistas.

## Pregunta

Hola Top Kids. Espero que les llegue esta carta y la pongan en la sección de "Preguntas & Respuestas". Ahora, voy a hacer una serie de preguntas que me tienen intrigado. ¿Me conviene comprar la consola Ultra-64? ¿Tiene diferencia con una de 32 bits? ¿Cuándo llegará el Ultra-64 a la Argentina? El MK III, ¿va a salir para esta consola? Los juegos, ¿son cartuchos o están en CD? Otra cosa. En la sección de Noticias Top Secret del Nro. 11, decía que el Ultra 64 tenía una serie de problemas, ¿son muy graves? ¿Se pueden solucionar? Gracias por contestarme
Patricio Adanez, Bahía Blanca

## Respuestas

Vamos ya con las respuestas que estás esperando. Creemos que la compra de una Ultra-64 es una inversión, cómo decirlo, ¡genial!. La diferencia fundamental entre ésta y una de 32 bits es que el Ultra tiene 64 bits, lo que le da muchísima más potencia que una de 32. El Ultra-64 será lanzado en EEUU en abril del '96 y calculamos que alrededor de esa fecha aparecerá en nuestro país. Es posible que el MKIII salga para esta consola y, si eso llega a suceder, seguramente será superior, inclusive, al de los arcades. Los juegos estarán en cartuchos que serán más rápidos y con más memoria que los CD.
En lo que se refiere a lo aparecido en Noticias Top Secret, te contamos que es algo que ya fue. Nintendo ha logrado terminar los chips y, por suerte, con el precio anunciado anteriormente. Esperamos que ya no te queden dudas.

## Pregunta

Les escribo para decirles que la revista está muy buena. Y también para hacerles algunas preguntas. Yo tengo un Sega- Génesis y tengo el MKI . Sé hacer todas las fatalities, pero tengo algunas dudas ya que cuando hago las mismas, los personajes no efectúan sus movimientos originales. ¿Por qué ocurre esto? Un saludo muy grande y sigan así.
Agustín Sagra, 9 de Julio, Pcia. de Buenos Aires

## Respuesta

Querido Agustín. El problema que tenés se debe a que tu MK no está en el Mode Bloode y, entonces, los personajes al no haber sangre no realizan las fatalities correspondientes. Esto se puede solucionar haciendo dos trucos. Uno de ellos se consigue poniendo una clave al principio del juego. El otro, se logra haciendo el truco del Chead, donde podrás elegir el modo sangre. Otro saludo para vos.

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

# CONTESTADOR AUTOMATICO

Material escaneado por JTXC para TOPKIDSCLUB

**Vos te sentás junto al teléfono, agarrás el tubo y discás 0-600-1234-2. Y entonces decís lo que se te antoja: saludos, besos, pedidos al programa, palos a la revista, felicitaciones o algún tucazo. La consigna es comunicarnos y aquí estamos.**

Hola. Soy Pablo de Rafael Calzada. Tengo 7 años y quería decirles que el programa está rebueno. Además, le quería mandar un saludo a Pablo.

Hola. Mi nombre es Patricio... Quería decir que el programa está muy bueno. Lus felicito porque es muy entretenido. Además, quería mandarle un saludo a todos los chicos de 7mo. "A" de la escuela Nro. 1 y a Nicolás Goya, mi amigo del club. Chau... el programa está re bueno.

Soy Pablo de González Catán y quiero mandarles un saludo a la familia Piñeira, a la familia Cardozo y a todos los que me conocen. El programa está re-bueno, sigan así. Chau y muchísimas gracias.

Hola. Soy Natacha. Quiero decir que el programa está muy bueno. Es lo mejor que hay en ATC. Quiero mandarle un saludo a Juan Manuel que lo amo. El otro es para mis amigas del Normal 10, en especial a Stephania, Mercedes y Julia.

Soy Dante Ezequiel Manrique. El programa está muy bueno y quería mandarle un saludo muy grande a mi novia, Cynthia Grisel Ramírez y decirle que la quiero mucho.

Me llamo Gabriela Soledad González y quiero decir que Pablo está refuerte y el programa está rebien. Chau... un beso.

Hola Top Kids. Mi nombre es Lucas Gabriel Torres. Tengo 11 años y vivo acá, en General Pacheco. Quería mandar un saludo a todo Top Kids y también a Valeria de Chajarí, Entre Ríos. Chau. Me gustó llamar y... ¡¡¡sigan así!!!

Soy Sebastián de Ciudadela. Tengo 14 años y quiero mandar un saludo para mi mamá, mi papá, mi hermana, mi tío y para todos los que me conocen. Chau.

Hola. Me llamo Marisa. Pablo: ¡¡sos un genio!! El programa está buenísimo. Un beso y sigan así que está todo muy bien... Chau.

Soy Gonzalo. Les quiero decir que el programa está re bueno y quería mandar un saludo para Pablo y para el Profesor...

# CONSULTORIO AUTOMATICO

# 0-600-1234-4

Material escaneado por: OTKs para /TOPKIDSCLUB

Hola. Me llamo Pablo y quería saber cuál es la fatality de Liu Kang cuando se transforma en un dragón y se come la mitad de su adversario, gracias. El programa está genial.

De nada. Para hacer la fatality que nos pedís tenés que apretar abajo, adelante, atrás, atrás y el botón de patada alta. Esperamos que te salga. Cualquier duda, volvé a llamar.

¿Qué tal? Soy Javier, de Caballito y quería pedirles el truco de Jago, de Killer Instinct para hacer la bola de fuego. Contéstenme pronto. El programa está re masa.

Para hacer el golpe especial que vos solicitás tenés que hacer medio círculo hacia adelante y apretar el botón de piña (cualquiera) Y ¡listo!. Como verás, no tardamos "casi" nada en contestarte.

Hola. Soy Igor de Colegiales. Los llamaba para [illegible] el truco de Killer Instinct. Más precisamente, [illegible] el [illegible] de Cyrax. Tenés.

Bueno, para hacer el Ultra tenés que rematar el combo haciendo dos segundos atrás, adelante y, finalmente, apretar el botón de golpe medio.

Hola. Me llamo Juan Gabriel y quería pedirles el truco del MK II cómo se hace para hacer la fatality de Cyrax. El programa está bárbaro.

Para hacer la fatality de este personaje, tenés que mantener apretado el botón de defensa y hacer dos abajo, un arriba, abajo otra vez y luego apretar el botón de piña alta.

Hola. Me llamo Marcelo y vivo en Olivos. Quería pedirle un truco del MK II para SNES. ¿Cómo tiro el oponente del puente con Sub-Zero? Gracias.

Para hacer este truco tenés que hacer abajo, adelante, adelante y luego apretar el botón de defensa (al lado). De nada.

Hola. Soy Noelia y quería pedir el truco de Donkey Kong Country para jugar en cualquier bonus. Un saludo para mi hermano Esteban que es un genio.

Para hacer el truco que pedís en el Donkey Kong, tenés que apretar en la pantalla de presentación abajo , "Y", abajo, abajo, "y". Los saludos, ya están mandados.

Hola. Soy Martín y quería pedirles el truco del Earth Worm Jim para pasar de nivel. Pablo es un genio. Chau.

Bueno, para pasar de nivel en este juego tenés que poner pausa en cualquier momento del game y ejecutar la siguiente secuencia: A, B, X, A, A + X, B + X, B + X, A + X y luego de cinco segundos, pasarás de nivel.

**LINEA**
**0-600-1234-4**

Material escaneado por JTK para TOPKIDSCLUB

# Al Dope Games

AUNQUE NO SEAS UN FANA DEL ROSARINO, SEGURO QUE IGUAL CONOCÉS UN MONTON DE SUS CANCIONES. BUENO, Y SI NO, TENDRAS QUE HACER GALA DE TU INGENIO PARA ENCONTRAR EN ESTA SOPITA DE LETRAS, LOS NOMBRES DE SIETE CANCIONES DE FITO PAEZ. POR SUPUESTO, TENDRAS QUE VENCER LA TENTACION DE CONSULTAR LA SOLUCION DEL JUEGO QUE ESTA A LA INVERSA DE ESTA MISMA PAGINA.

## GRILLA TOP

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M | S | T | A | B | I | C | L | N | V | T | Z | U | M |
| O | M | I | L | E | N | I | M | J | K | L | S | Z | N |
| W | A | B | E | N | T | R | R | S | U | E | A | V | T |
| G | N | T | J | M | I | C | A | C | E | R | I | A | L |
| I | J | K | O | L | S | O | R | A | T | V | K | R | A |
| R | A | E | S | I | Z | B | N | O | U | I | J | J | R |
| O | N | C | E | Y | S | E | I | S | H | E | I | O | E |
| S | I | N | N | H | W | A | O | P | C | N | M | V | J |
| M | T | U | B | U | J | T | R | A | E | A | N | U | U |
| N | N | I | E | A | O | J | U | M | E | S | U | T | W |
| Ñ | T | E | R | C | E | R | M | U | N | D | O | S | Z |
| A | N | Z | L | I | O | U | F | D | R | A | B | B | T |
| A | Z | U | I | E | Z | B | A | N | D | U | R | A | S |
| A | B | I | N | M | P | L | O | M | I | S | T | M | N |

SOLUCION

## Datos "casi" inútiles

¿Sabías que para los hindúes la vaca es un animal sagrado? En efecto, para la mayoría de los hindúes, la vaca merece los mayores de los cuidados debido a que la leche es el alimento vital para los niños. Cuando envejecen, las vacas son internadas en algunas residencias especializadas donde les dan los mejores cuidados hasta que, finalmente, mueren. Obviamente, sacrificarlas es pos de un buen bife es todo un delito.

¿Podés creerlo? A mediados del siglo XIX un médico austríaco redujo en un 92 por ciento la mortalidad de sus pacientes. ¿Que qué hizo? Muy sencillo: impuso a todos los otros doctores que trabajaban en su clínica la obligatoriedad de lavarse las manos antes de atender a los enfermos. El brillante doctor se llamaba Ignaz Semmelweis.

El tiburón blanco es el mayor de los peces carnívoros que habitan los mares. Puede llegar a medir más de 9 metros.

Otra que Schumaccher. Experimentos llevados a cabo en Inglaterra hace ya algunos añitos, demuestran que los mensajes transmitidos a través del sistema nervioso central pueden alcanzar una velocidad de 288 kilómetros por hora.

Material escaneado
por el TKc
para
/TOPKIDSCLUB

# STREET FIGHTER II

Ya llegaron los **M**uñecos **A**rticulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.

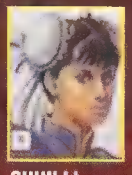
Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.

**No te los** podés **perder**.

RYU

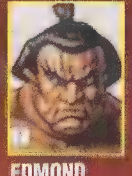
KEN MASTERS

GUILE


CHUN LI

BLANKA

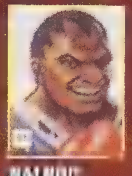
M. BISON


EDMOND HONDA

DHALSIM

ZANGIEF

VEGA


BALROG

SAGAT

CAPCOM

...lógicamente de Jocsa

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

## Top Kids Music

### Nacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

### Internacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

## Hacete socio del club Top Kids

**Nombre:**
**Calle:** **Nº**
**Ciudad:** **(Cod. Postal)**
**Provincia:** **Tel.:**
**Fecha de Nac.:** **Documento:**

**¿Qué consola tenés?** (Indicalo con una cruz)

- ☐ SNES
- ☐ MEGA / GENESIS
- ☐ FAMILY
- ☐ NES
- ☐ GAME BOY
- ☐ GAME GEAR
- ☐ PC
- ☐ Otra (¿cuál es?)

**¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?**

1)
2)
3)
4)
5)

**¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?**

El sorteo se realizará en el último programa de octubre de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

**Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo**

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

## Top Kids Toys

**Nenas**

1)
2)
3)
4)
5)

**Varones**

1)
2)
3)
4)
5)

**Juegos de Mesa**

1)
2)
3)
4)
5)

Material escaneado por: JTG para /TOPKIDSCLUB

# GAMES

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

## GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

## Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

## MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

## Game Gear

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

## PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

**Las cartas envialas a:** Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

# taller 4

L.N.ALEM & TUCUMAN

312 3344

(10 LINEAS ROTATIVAS)

Material escaneado
por: JTKc
para
KIDSCLUB

# NABOS Y NABOS

- Agostina te re re re re re amo. Y espero que te enteres pronto. Fabry 2º A.
- Yanina B. y Juan Cruz C. se aman. El mensaje lleva una firma misteriosa: dos hermanos de Ituzaingó.
- Leandro: según tu amigo Diego Ramos estás re muerto con Ana y no se lo decís. El te hizo el favor de escribirnos a la revista, pedirnos que lo publiquemos y así ahorrarte el trámite de decírselo.

* Javier: ¿por qué le das celos a María Sol si estás estúpido por ella? La pregunta te la formulan tus compañeros de colegio: Martín, Sebastián y Diego.
* Juan Ignacio y Natacha se aman. La mejor amiga de Natacha, Marcela fue la que guardó tan celosamente el secreto y, ahora que el romance finalmente se ha concretado, ha solicitado que lo publiquemos en esta sección. Felicitaciones... El amor siempre triunfa.
- Silvina: dejate de hinchar con Mariano que ya tiene novia. Rocío, María Clara y Soledad.
- Pablo está re muerto con Fabiana y Fabiana está re muerta con Pablo. La pregunta del millón es, entonces, ¿por qué no están juntos? El interrogante se lo formulan
* Gabriela y María Sol, amigas de los protagonistas de esta historia de amor más impresionante que Montaña Rusa.

ESTOY VERDE

REPTILE

NADIE ES PERFECTO

NADIE

FUTBOL CLUB YIMARA CAMPEON

AGOSTINA x FABRY

ANTES ERA INDECISO AHORA... NO SÉ

AGUANTEN LOS REDONDOS

# LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

- ... porque es una gritona.
  Pablo, Diego y Seba
- ... las películas de ...
- Maxi, que es un enano sin diente.
  Pablo y Diego
* Las canciones de ...ggi que nos perforan los oídos.

... a Felipe Vallese 1558 (...) Capital, especificando la sección (la pared, en este caso) o llamá a ...

la historia del TOP ROCK

## Los Ramones

# "El Punk existe y está bien vivo"

Material escaneado por: MTK para TOPKIDSCLUB

**A punto de presentarse en Buenos Aires -esta vez, por última vez-, los máximos exponentes del punk rock han decidido romper la banda que los unió durante más de veinte años y una historia común que arranca en los suburbios de Nueva York y se exportó a todo el mundo. Los Ramones... ¿qué más se puede decir?**

CJ Ramone posando para la foto

A mediados de 1974, cuando el rock & roll [illegible] su decadencia, cuatro jóvenes que vivían en la misma cuadra en los conglomerados urbanos de Forest Hills, Nueva York, y habían dejado el colegio, se reunían en un garage para intentar tocar canciones de los New York Dolls, The Stooges, [illegible] los Beatles y los Stones, y soñar con llegar a ser estrellas de rock. Vestían los ya clásicos jeans rotos, sus eternas camperas de cuero gastadas y zapatillas y decidieron formar una familia. Fue así que cambiaron sus apellidos por Ramone, como homenaje a los Beatles en sus comienzos, cuando tocaban un rock duro y salvaje. En ese entonces, Paul McCartney se hacía llamar Paul Ramone, de los Silver Beatles.

Así comenzaron Joey en batería, Dee Dee en bajo y voz y Johnny en guitarra. Pero cuando se dieron cuenta de que Joey era buen cantante, pasó al micrófono, y Tommy, hasta ese momento el manager del grupo, fue reclutado a la batería.

## El nacimiento del punk rock

En agosto de 1974 tocaron por primera vez en un club llamado CBGB, donde solían actuar bandas no conocidas. El dueño del local no quedó muy convencido: sus canciones eran muy fuertes, muy cortas y muy rápidas. Pero finalmente los contrató para presentarse regularmente, ya que el negocio [illegible]. De esta forma se fueron ganando un pequeño grupo de seguidores, que creció [illegible] con el [illegible], y en 1976 pudieron grabar su primer disco, "Los Ramones", que contaba con 14 temas muy cortos, de menos de tres minutos cada uno.

En pocos meses viajaron a Inglaterra, donde crearon una verdadera revolución musical. Con los Ramones nació el Punk Rock. Los grupos que les siguieron desde los Sex Pistols en adelante le deben obediencia a los Ramones.

Con 1977 llegó el álbum "Leave Home" y la despedida de Tommy Ramone, reemplazado por Marky, con quien grabaron el siguiente LP "Rocket to Russia", uno de los mejores de esa época. Al poco tiempo salieron "Road to Ruin", "It's Alive" (resumen de dos años de tocar en vivo), "End of the Century" y "Pleasant Dreams".

[illegible], Los Ramones se hacían cada vez más populares, sobre todo a partir del '80. Desde

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

*Ramones, Chile, Buenos Aires... una escena que se repetirá en los próximos días*

*Aquellos viejos buenos tiempos, cuando Dee Dee todavía integraba la familia Ramone*

ese momento representan a una generación joven que está contra la hipocresía, la injusticia, disconforme con la sociedad. Después de "Subterranean jungle", en 1983, Marky deja a los Ramones y entra Ritchie, quien estuvo presente para la grabación de "Too tough to die". Ahora bien, si ustedes preguntan cuál fue el disco más duro del grupo, la referencia obligada es "Animal Boy", con el famoso hit "Somebody put something in my drink".

## Ramones en Argentina

El 4 de febrero de 1987 tocan por primera vez en Buenos Aires, en el estadio de Obras Sanitarias, cuyas tribunas estaban semillenas de punks a la argentina con pelos parados. Ese mismo año nace "Halfway to sanity", y al año siguiente "Ramonesmania", un compilado de las mejores canciones de Ramones en un álbum doble. En el '89 aparecen "Brain Drain", que incluye "Cementerio de Animales", tema central de la película de terror de Stephen King. Poco después, Marky Ramone regresaba al grupo y Dee Dee lo abandonaba para formar su propia banda, llamada Dee Dee King, una mezcla de funk, rap y rock n' roll. Aparece "All the stuff (and more)", que incluye temas viejos e inéditos. En el lugar de Dee Dee ingresa CJ Ramone, compartiendo con el grupo una gira, con la que llegaron a Europa. En España graban "Ramones Loco Live", un disco en vivo lanzado en 1992.

El 26, 27 y 28 de abril de 1991, Los Ramones vuelven a actuar en Buenos Aires, en Obras. Esta vez el público es un poco menos elitista: hay más chicos de barrio, y más tranquilos. Porque, como dijo Joey Ramone: "No todos los que escuchan a los Ramones son punk. Nosotros ahora somos una banda más divertida, que puede competir con otros estilos musicales".

Cumpliendo lo que habían dicho en sus primeras dos visitas, que "cuando te tratan bien como en Buenos Aires, te dan ganas de venir muchas veces", en 1992 aparece "Mondo Bizarro", y el 16 de septiembre de ese mismo año se presentan por tercera vez en Buenos Aires, realizando cuatro shows a sala llena en Obras.

Cuando alguna vez se les preguntó a Los Ramones acerca de la existencia del punk, contestaron que, "a pesar de estar muy limitado, todavía sigue siendo un culto pequeño pero culto al fin, que existe y está bien vivo". Además, hablando sobre el supuesto

*Los Ramones, formación '95*

sica era para adolescentes o no, Joey dijo: "hacemos música para todos, no tenemos edad, eso es lo que somos. Algunas personas son viejas a los 18 años".

## La separación

En mayo de este año terminaron de grabar su último disco, "Adiós amigos", como su nombre indica: la despedida. Tiene una duración total de 35 minutos y contiene 14 canciones, entre ellas su primer corte "I don't want to grow up", originalmente de Tom Waits. El ex-bajista Dee Dee colaboró escribiendo algunas canciones y cantando en una de ellas. En octubre de este año vendrán a Argentina por séptima y -lamentablemente- última vez, para presentarlo. A pesar de que no hace mucho tiempo decían que "en algún momento hay que parar, hay que decir basta, hasta acá llegué y no quiero seguir avanzando. ¿Cuándo llega ese momento? Muy simple: cuando dejaste de ser bueno. Y nosotros todavía tenemos mucho para dar, porque el punk no está muerto".

*Mélanie Le Corguillé*

## SUS LETRAS

A pesar de que los muchachos de los Ramones tengan aspecto de violentos, rudos y destructivos, son bastante ecologistas y amantes de la vida. ¿No nos creés? Mejor escuchalo de su propia boca:

-"El mundo me huele mal. Algo está podrido y esta desagradable situación ambiental me pone de mal humor. Es como si la gente se estuviese volviendo cada vez menos humana. Es como que cada vez nos importan menos los problemas de los demás y sólo pensamos en nosotros mismos. Primero yo, después yo y siempre yo. Pero como creo que esto se puede revertir, por algo hicimos 'Creo en milagros', una canción optimista y esperanzada".

-"Aprendan a escuchar" es un tema donde dan consejos a sus seguidores más jóvenes:

"a los chicos que van a ver nuestros recitales, nosotros queremos prevenirlos sobre la angustia que significa pasar por la dura escuela de la vida".

-"Todos nuestros álbumes son autobiográficos en buena medida. Nosotros escribimos y cantamos las cosas que nos suceden. Un disco nuestro es como un diario íntimo"

Material escaneado por: JTKs para /TOPKIDSCLUB

## FATAL FURY II — MEGA

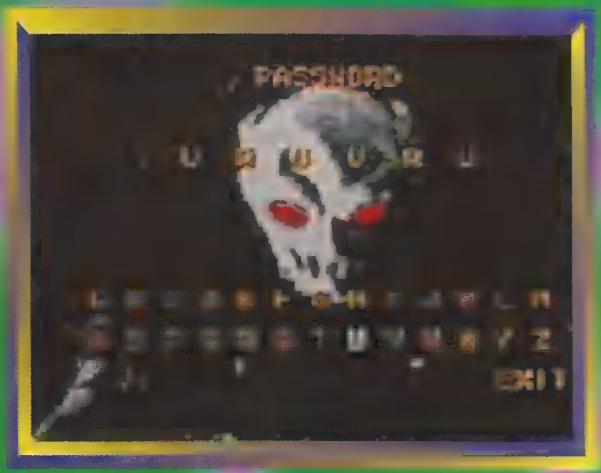
### CONTINUES

En la pantalla de presentación, apretá arriba, A y B al mismo tiempo, mantenelos y presioná el C. Con esto conseguirás "continues" adicionales.

## SPLATTERHOUSE 3 — MEGA

### PASSWORD

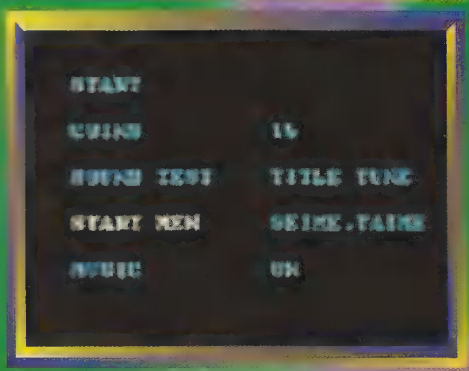
Introducí este password "U R U U R U". Si lo ponés correctamente, llegarás al último nivel.



## DOUBLE DRAGON III — MEGA

### NIVELES

Cuando aparezca la pared con jeroglíficos egipcios, apretá A, B y C al mismo tiempo una y otra vez. Ahora accederás a una pantalla de opciones ocultas.



## URBAN STRIKE — MEGA

### PASSWORDS

Con estos passwords, conseguirás llegar a las distintas pantallas de juego

Nivel 2:
C 9 N G W 7 4 N 3 7 V
Nivel 4:
9 G R V K N G B 7 S N
Nivel 5:
N W R 3 7 Z H L M T F
Nivel 7:
L 6 T Z H D 3 P F Z 7
Nivel 8:
G P 4 K L D 3 P F Z V

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

## EL TRUCO DEL LECTOR

Sebastián Polín de Capital Federal nos envía algunas fatalities, friendships, babalities y animalities del MK III que son verdaderamente exclusivas. Siéntense frente a los videos y comiencen a practicar.

### * Fatality de Shang Tsung:

Mantené piña baja y hacé adelante, abajo, abajo, adelante y soltá piña baja (bien cerca del enemigo).

### * Fatalities de Sindel:

Run, defensa, run, defensa (a un paso). Otra más: run, defensa, defensa, run, defensa (bien cerca).

### * Friendship de Sindel:

7 veces run, arriba (sin defensa y bien lejos).

### * Babality de Sindel:

Run, run, run, arriba (sin defensa y bien lejos).

### * Fatality de Jax:

Run, defensa, run, run, patada baja (a una pantalla de distancia)

### * Fatality de Kano:

Mantené piña baja y hacé adelante, abajo, abajo, adelante y soltá (bien cerca).

### * Fatality de Liu Kang:

Mantené defensa y hacé arriba, arriba, abajo, arriba y soltá (a un paso).

### * Babality de Sonya:

Abajo, abajo, adelante, patada baja.

### * Animality de Stryker:

Run, run, run, run, defensa (a un paso).

## MEGAMAN X

SNES

### PASSWORDS

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Con estos passwords, conseguirás comenzar el juego con algunos jefes ya destruidos.

Chameleon destruido: 4131, 6712, 1221.
Octopus destruido: 1556, 6642, 7448.
Tanque de energía extra: 5447, 4177, 4536.

## FIGHTER'S HISTORY

SNES

### PERSONAJES

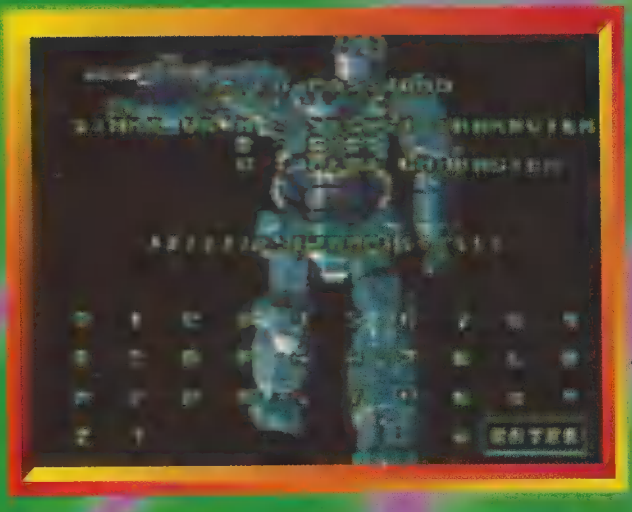
Cuando veas el logo del nombre del juego, apretá R R, arriba, arriba, izquierda, derecha y start.
Si lo hiciste correctamente, podrás jugar con Karnov y con Clown.

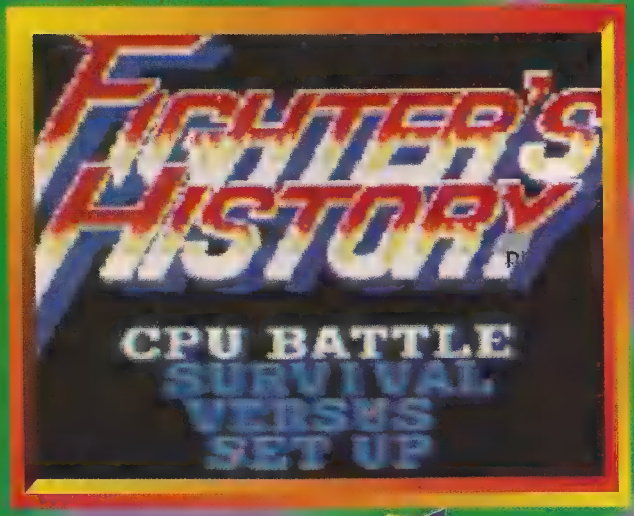
## BATTLETECH

SNES

### PASSWORDS

Aquí te damos los passwords hasta la pantalla 5
Nivel 2: S T J N N N
Nivel 3: G R B C H U
Nivel 4: B B Y L N D
Nivel 5: B M B R M N





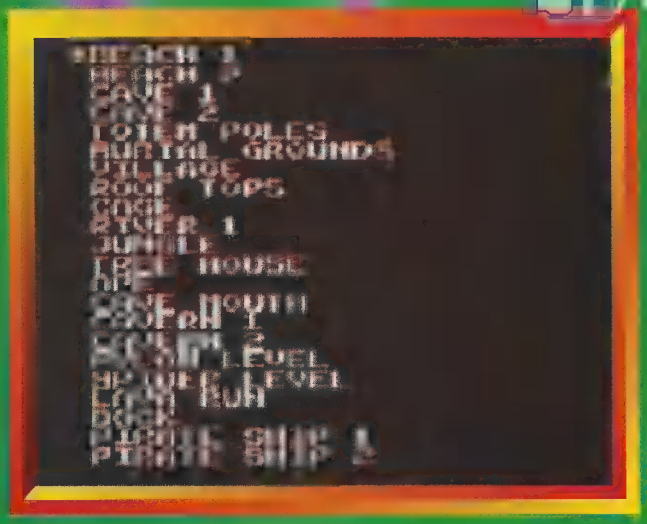
# LESTER THE UNLIKELY

SNES

## PANTALLA SECRETA

Cuando aparece en la pantalla el título del juego, apretá rápidamente los botones X e Y varias veces. Si lo hacés correctamente, accederás a una pantalla secreta que podrás elegir el nivel donde comenzar.

Materiales aneado por: TKc para /TOPKIDSCLUB



# FAMILY FEUD

SNES

## PASSWORD

Introducí este password y comenzarás el juego con 14 mil dólares.
Password: H F H K R Q

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

# EL CLUB

Y siguen lloviendo cartas y cupones. Todos, con la intención de participar en nuestros sorteos, donde podés ganar desde remeras y cartuchos hasta suscripciones y un súper Game Boy. Algunos de nuestros lectores se encuentran super preocupados porque no han recibido las credenciales. A ellos les decimos "Don't worry, be happy", debido a que con la cartas YA participan en los batisorteos de todos los meses y tienen un número de socios aunque no tengan la credencial. Bueno, basta de cháchara y ponete ya a buscar tu nombre en la lista. Éxitos.

## Sorteo Socios

| Fecha | Nº Socio | Nombre | Premio |
|---|---|---|---|
| 28-7-95 | 2479 | Ezequiel Martínez (San Martín de los Andes, Neuq.) | Remera |
| 1-8-95 | 1906 | Sebastián Navas (La Plata) 47-260 | Remera |
| 2-8-95 | 0130 | Elio Millea (Rosario - Santa Fe) | Cartucho |
| 2-8-95 | 6607 | Manuel Cassano (Capital) 612-6920 | Remera |
| 3-8-95 | 1202 | Matías Fraggio (Banfield) 286-1065 | Remera |
| 4-8-95 | 8844 | Nicolás Franco (Ramos Mejía) 441-1545 | Remera |
| 7-8-95 | 0526 | Martín Frías (Berazategui) | Remera |
| 8-8-95 | 1731 | Rodrigo Roxon (Wilde) 227-0968 | Remera |
| 9-8-95 | 5763 | Martín Statone (Capital) 592-0469 | Cartucho |
| 9-8-95 | 8554 | Leandro Lekis (V. Tesei) 665-4553 | Remera |
| 10-8-95 | 6408 | Enrique Díaz (Pontevedra) 481-1904 | Remera |
| 11-8-95 | 5041 | Héctor Núñez (General Güemes - Salta) | Remera |
| 14-8-95 | 0690 | David del Monte (González Catán) | Remera |
| 15 al 24 | | No se emitió programa | |
| 25-8-95 | 0980 | Joel Ezequiel Rodríguez (Munro) 762-5668 | Remera |
| 28-8-95 | 7779 | Boris Ramsinsky (Río Pico - Chubut) | Remera |
| 29-8-95 | 0976 | Pablo Contreras (Córdoba Capital) | Remera |
| 30-8-95 | 6740 | Leandro Sabel (Carapachay) 765-0933 | Remera |
| 30-8-95 | 1953 | Miguel Aguera (Tandil-Buenos Aires) | Cartucho |
| 31-8-95 | 4127 | Hugo Butera (25 de mayo - La Pampa) | Remera |
| 1-9-95 | 1279 | Francisco de Sacio (Olivos) 799-6724 | Remera |

## Sorteo Telefónico

| Fecha | Nº Socio | Nombre | Premio |
|---|---|---|---|
| 28-7-95 | 1600 | Diego 825-8909 | 3 articulados |
| 28-7-95 | 6840 | Pablo [illegible] (Capital) 583-6519 | Cartucho |
| 31-7-95 | 1600 | Gustavo Martínez (Pcio. V.) 637-0649 | 3 articulados |
| 01-8-95 | 6075 | Matías [illegible] (Cap) 953-8023 | 3 articulados |
| 02-8-95 | 1600 | Guido (Cap) [illegible]-0641 | 3 articulados |
| 03-8-95 | 1518 | Leonardo [illegible] (L.Guillón) 296-9283 | 3 articulados |
| 04-8-95 | 1770 | Damiano Poniglia [illegible] 127-7132 | 3 articulados |
| 04-8-95 | 4202 | Adrián Gallo [illegible] | Cartucho |
| 04-8-95 | 1600 | [illegible] (Cap) [illegible] | SNes |
| 07-8-95 | 7147 | Matías Pittaluga (Moreno) 125-715 | 3 articulados |
| 08-8-95 | 1600 | Miguel (San F. Solano) 280-4353 | 3 articulados |
| 09-8-95 | 1600 | Elvio Lazzano (Cap) 855-0064 | 3 articulados |
| 10-8-95 | | suscripción | |
| 11-8-95 | 1990 | Marcos Flores (Laferrere) 626-5279 | 3 articulados |
| 11-8-95 | [illegible] | Tamara Catalan (Cap) 826-6319 | Cartucho |
| 14-8-95 | [illegible] | Elías Flores (Becar) 742-4622 | 3 articulados |
| 15 al 24 | | no se emitió el programa | |
| 25-8-95 | [illegible] | Juan [illegible] (Cap) [illegible]847 | 3 articulados |
| 25-8-95 | 1600 | [illegible] 9971 | Cartucho |
| 31-8-95 | 1600 | Martín de la Fuente 788-1165 | SNES |
| 01-9-95 | 2637 | [illegible] | SNES |

## Sorteos Game Boy (Sábados)

| Fecha | Nº Socio | Nombre |
|---|---|---|
| 29-7-95 | | Marcelo Alberto Tagliapietra (San Miguel) 663-1454 |
| 05-8-95 | 7349 | Jazmín Jauregui (Don Torcuato).741-4559 |
| 28-8-95 | 5753 | Diego Portela (Cap) 856-8770 |

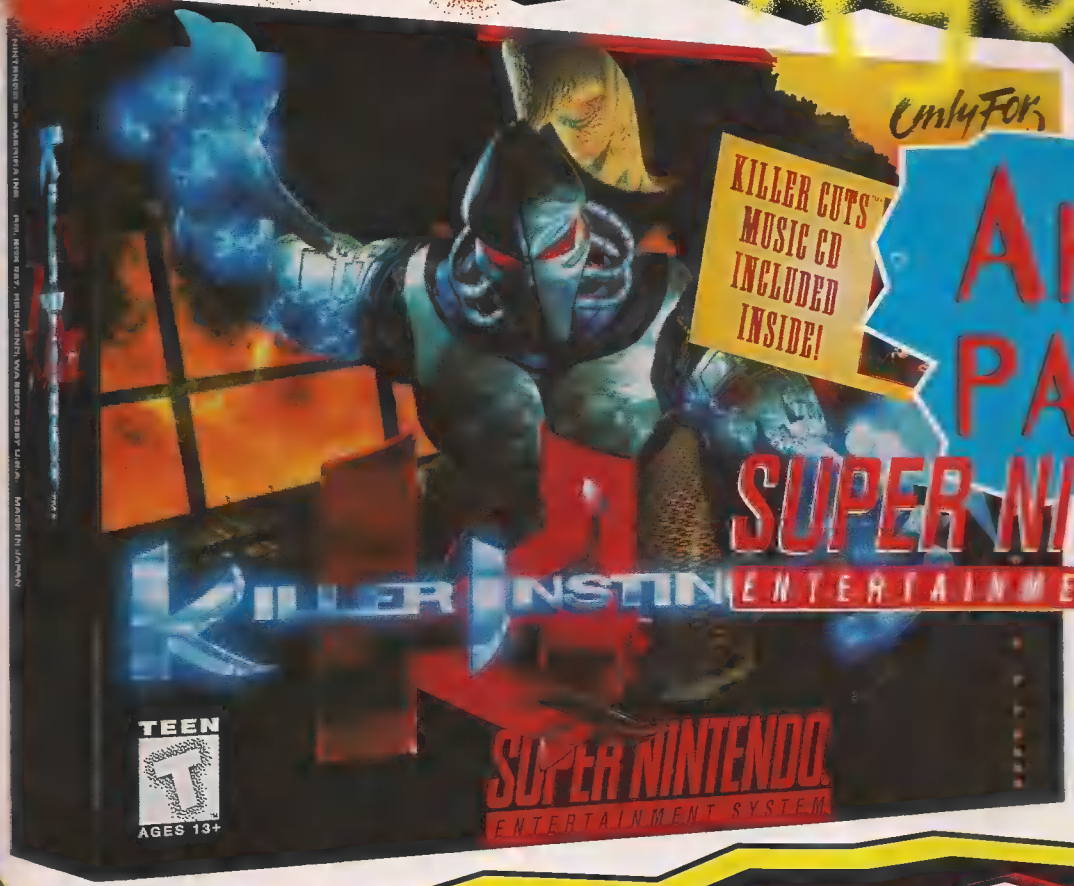
## Suscripción revista

| Fecha | Nº Socio | Nombre |
|---|---|---|
| 29-8-95 | 1600 | Mariano 738-1044 |

Only For
Material escaneado
Nintendo
TOPKIDSCLUB

# KILLER

# PAY 30 de Agosto



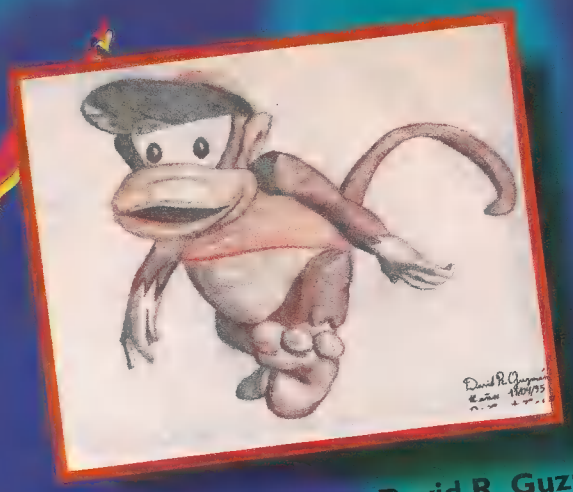

## AHORA PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

## GRATIS

CON LA COMPRA DE LOS PRIMEROS 1000 CARTUCHOS NINTENDO TE REGALA UN CD CON LA BANDA ORIGINAL DE KILLER INSTINCT

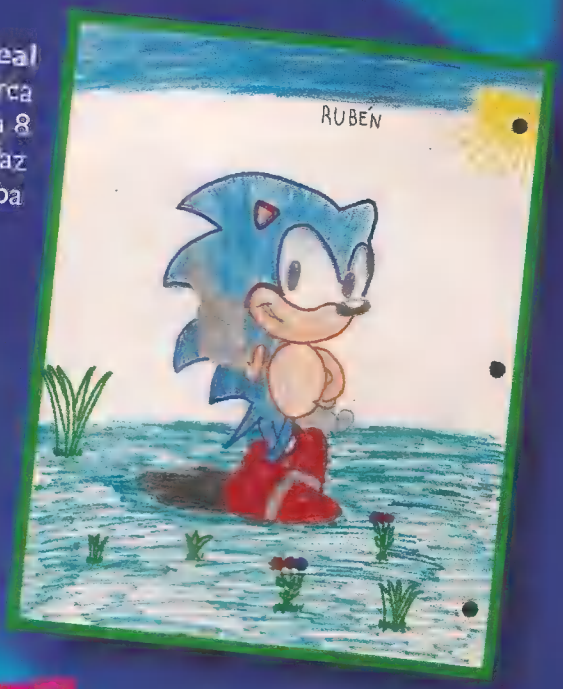
Material escaneado por JTKc para PRINTOPKISS CLUB

# LOS ARTISTAS

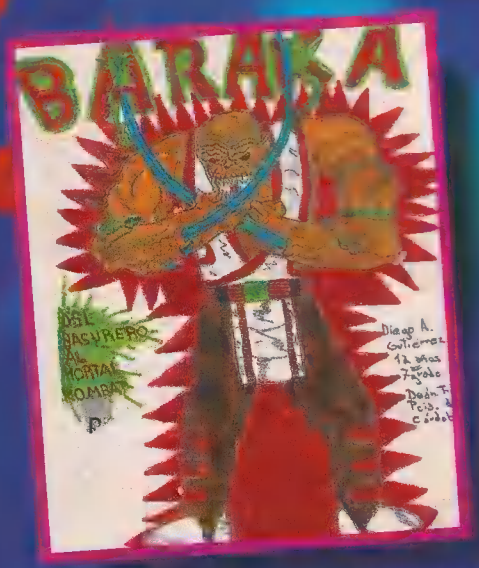


**David R. Guzmán**
Río Cuarto - Córdoba

**Rubén D. Villarreal**
Pje. Dinamarca
1 casa 8
Villa Carlos Paz
Córdoba



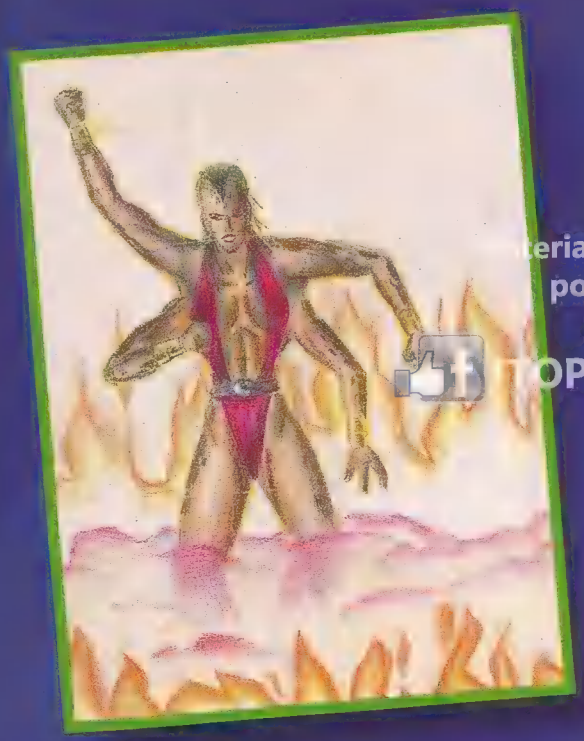

**¿Que a vos te gusta la témpera? ¿Y que vos preferís los pasteles? ¿Y a vos te gusta dibujar con fibras y marcadores? Cualquiera sea la técnica, aquí recibimos tu dibujo y lo exponemos para que todo el mundo pueda admirarlo. Claro, lo sabemos: dos páginas son pocas. Pero bueno, como decían Fontova y Guinzburg, peor es nada. Así que, ahora, sentémonos plácidamente y disfrutemos de los dibujos que nuestros lectores artistas nos han enviado para esta oportunidad.**



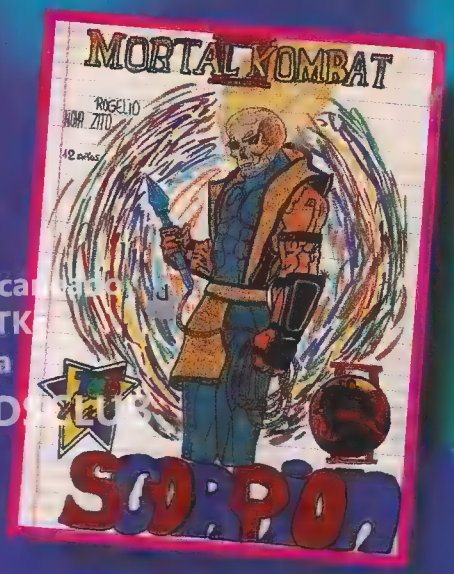

**Diego A. Gutiérrez**
Deán Funes - Pcia. de Bs. As.

**José Luis Marín**
L.N. Alem 220 - Río Negro

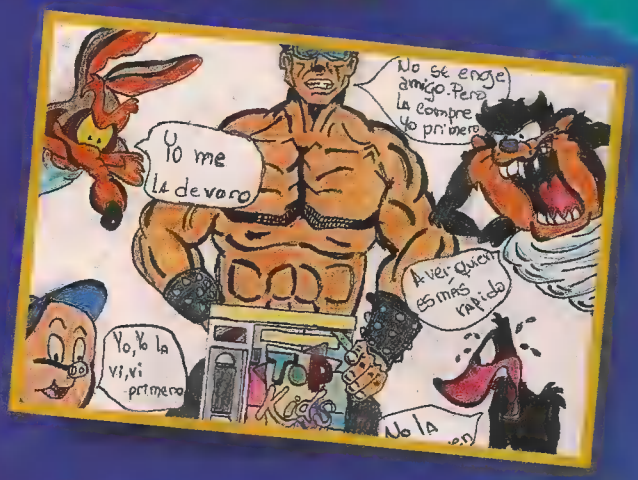
Material escaneado por: JTK para TOPKIDS



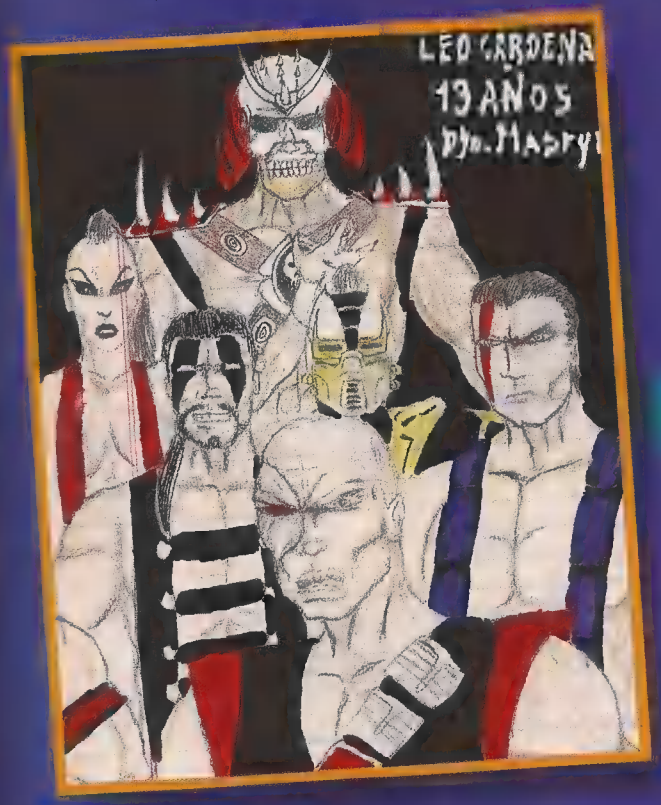
**F. Sebastián Prevotel**
Temistacles Castellano
1509-Córdoba



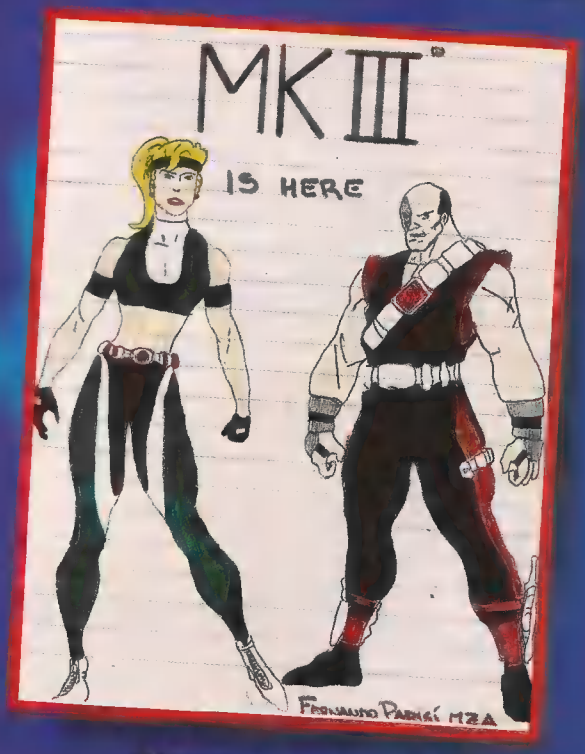

**Rogelio Noya**
Rodríguez Peña 5767
Mar del Plata




**Diego Ruiz**
Isola 307 bis -
Rosario - Sta. Fe




**Leo Cardenas**
Calderón 25 - Pto. Madryn - Chubut




**Fernando Ernesto Parisi**
Río Colorado 3088- Las Heras - Mendoza

Material buscado por TOPKIDS.CL

# Comprendiendo los Videogames

# El colegio perfecto



**Los programadores del mañana están todos en un mismo lugar... En el colegio del VideoGame. Aquí te contamos toda la intimidad de una institución creada para divertirte.**

En esta super sección, Comprendiendo los videogames, te mostramos desde adentro todos los secretos de un mundo fascinante. Diseñar un game es un poco más complicado de lo que todos se imaginan. Bueno, para ser sinceros, es bastante más complicado. Se debe saber en profundidad mucho sobre matemática, química, física, dibujo y sobre todo, hay que tener mucha, mucha imaginación y creatividad para poder programar nuevos y originales títulos. Pero aún todo esto no es suficiente: se deben tener, además, computadoras y programas costosísimos, y mucha cooperación por parte del equipo de programación.

Hasta ahora, entrar en este interesante rubro al que se lo denomina de programación era casi un milagro. Eso era hasta ahora, pues Nintendo y Digipen (una empresa encargada de crear herramientas para la programación de games) se unieron para crear la primera escuela de progamadores de América.

Una de las principales causas de la creación de esta institución es el hecho de que a medida de que la tecnología avanza cada vez se hace más difícil la posibilidad de que surjan programadores sin estudio previo. Esta escuela abrió sus puertas en septiembre de 1994, pero recién hoy se pueden empezar a ver los frutos de un año de arduo trabajo. Pero entrar en este colegio no es trabajo fácil; los oficiales del colegio tuvieron que elegir entre 1200 postulantes para, únicamente, 30 vacan-

Material escaneado por UTKc para /TOPKIDSCLUB

tes. La edad de los elegidos varía de los 18 a los 26 años. Un alivio para todos los que están pensando en postularse en cursos venideros, es que para ingresar no se necesita tener ninguna relación con programación, ya que los profesores prefieren que todos los alumnos empiecen desde un mismo nivel.

## LA FÁBRICA DE FANTASÍAS

¿Qué tan exitoso es este proyecto? Luego de seis meses de haber empezado sus estudios, los alumnos comenzaron a programar 20 juegos, entre los que se encuentran games de acción, de disparos y un RPG (Role Playing Game). Esto funciona así: cada estudiante trabaja con un grupo en uno de los juegos un determinado tiempo, y luego rota a otro de los games. De esta manera, se pueden familiarizar con distintos grupos de trabajo y proyectos, y alcanzan una mayor eficacia. De lo que vimos, los games tienen muchísimo potencial; no está mal para programadores que un año atrás pensaban que el lenguaje de las computadoras es el que usa Terminator.

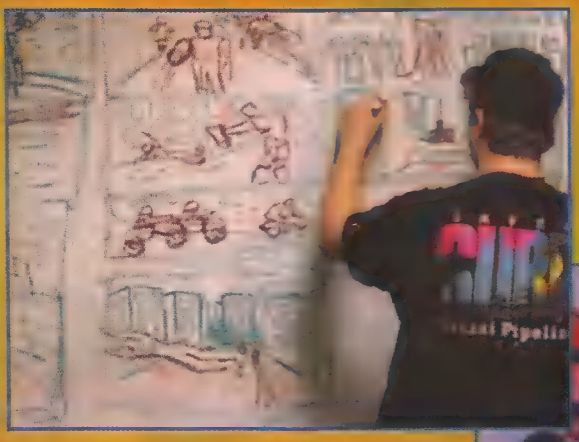
Los profesores resaltan que ellos le dan igual importancia al trabajo en grupo como a la parte técnicas. Según ellos, un grupo de programadores vale mil veces más que uno solitario. Uno de los juegos más impresionantes es un título de acción llamado Dungeons of Passage. Mientras el profesor explica, se puede ver el interés de los alumnos que lo acosan con preguntas ansiosas. Aquí aprenden que para crear un game exitoso, durante su programación se debe comer, dormir y soñar con las ideas en todo momento.

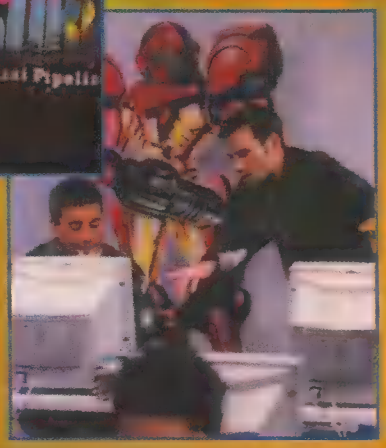
## DOS AÑOS DE DEDICACIÓN

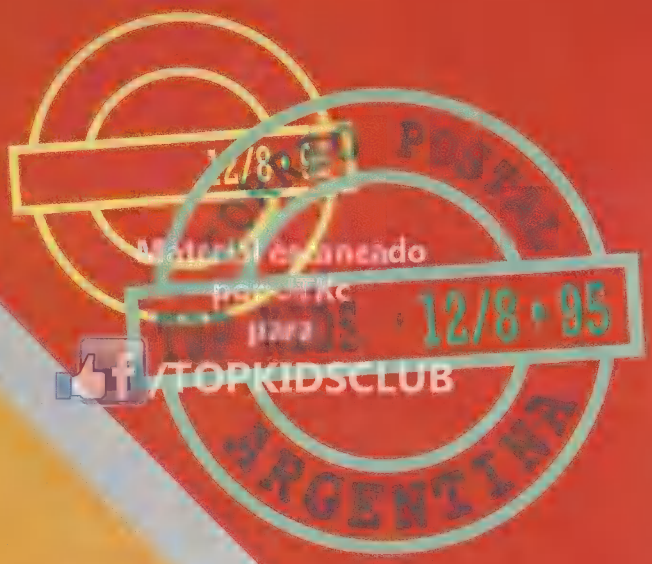
¿Así que querés programar? Bueno, entonces es momento de hervir tus neuronas. En la escuela Digipen, los estudiantes comienzan aprendiendo cómo programar en el lenguaje C y C++. Luego siguen estudiando el hardware de las computadoras y estudiando los elementos básicos de matemática y gráficos en las máquinas. Pero esto no termina ahí; luego hay que aprender algorithms, Boolean algebra y transformaciones y curvas en 2 y 3-D, y por último VU, un lenguaje especial creado por Digipen. ¿Suena complicado? Creénos, lo es. Y como ya te dije, se toma como factor principal la parte creativa y artística al elegir participantes, ya que antes de pasar el game a las computadoras se dibuja nivel por nivel en los llamados "storyboards", que sirven luego como referencia, y se les pide a los alumnos que creen historias atrapantes como tramas de juegos.

Luego de esto, ellos están preparados para comenzar a crear games para el SNES, y más tarde aprenderán a crear de Virtual Boy, y como si todo esto fuera poco, como broche final programarán juegos de Ultra. Así tenés una oportunidad para crear TUS propios games, y aunque sea difícil entrar, no pierdas tus esperanzas.

Mientras tanto, ¿qué tal si nos mandás tu visión del juego perfecto y nos vamos enterando de tus ideas?








Material escaneado para
/TOPKIDSCLUB

***Estampilla, sobre, alguna hoja que ande dando vueltas por ahí y listo. Ya tenés todos los elementos necesarios para escribirnos y contarnos lo que quieras. Desde mandar saludos a algún amigo leja-***

## Eradigator y todas sus sugerencias

Estimado Eradigator: hemos recibido tu carta y para que veas que aquí no hay censura previa, la reproducimos tal cual. " Me gustaría que saquen más páginas porque la revista es cara" . "¿Por qué no cambian de comic en lugar de darnos millones de versiones del MK que ya lo tenemos re-conocido?". "Me gustaría que saquen la sección Aldope". Chau. Eradigator. PD: Por favor pásenme la carta.

Como verás, cumplimos con tu pedido P.D. En cuanto a lo demás, pasamos a responderte. Aunque quisiéramos, no podríamos vender la revista más barata porque hay que cubrir muchos costos. Vamos a ser más claros, para vender la revista más barata tendríamos que dejar de pagarle a todos aquellos que la hacen y eso, a decir verdad, no nos parece justo. En cuanto a las versiones de Mortal Kombat, te contamos que muy pronto vamos a comenzar con otros comics. Por último, tu sugerencia de levantar nuestra sección de juegos, OK, será tenida en cuenta aunque, a muchos otros chicos, les gusta mucho esa sección.

## Sobre el programa y la revista.

Julio Padula: hemos recibido tu carta. Nos encanta que te encante la revista y que el nuevo horario que tenemos en la tele te permita verlo todos los días y no sólo los sábados.

Claro... en la revista no ponemos sólo video juegos porque estamos seguros de que, además de los games, a todos nuestros lectores también les gusta la música, los libros, los juegos y todas las otras cosas que ponemos en estas páginas.

Bueno, en cuanto a las sugerencias que hacés para el programa, prometemos pasarlas a quien corresponda (Sofía), y las que hacés para la revista bueno... tiempo al tiempo.

## En directo, desde Río Negro

Marcos Iraola compartió sobre y estampilla con Javier Padula y nos envió su propia carta directamente desde la ciudad de Cipolletti, Río Negro.

Te decimos lo mismo que a Julio en lo que se refiere a que ahora podés ver el programa todos los días ya que el horario no se contrapone con el de la escuela. En cuanto a tus deseos de que lleguemos al número 8 mil de la revista, te decimos que a nosotros también nos encantaría. Sobre lo del comic que nos mandaste, te contamos que nos llegan un montón todos los días pero, por supuesto, cuando te llegue el turno, el tuyo también será mostrado. En fin, te pedimos un poquito de paciencia.

## Opiniones encontradas

Unas líneas más arriba, Eradigator sugería que la cortemos con el Mortal Kombat porque él ya se lo sabe de memoria. Teo Mosert (14), uno de nuestros tantos lectores sanjuaninos, no opina lo mismo. " Me gustaría que hagan una revista donde sólo se hable del Mortal Kombat", nos dice en su carta. Como verán, hay tantas opiniones como lectores tiene la revista que -menos mal- son muchísimos.

En cuanto a los "horrores" que nos señalás en la revista sí, es cierto, a veces se nos escapan algunas cosas -como las que vos señalaste de Bataka y Baraka- y bueno... no podemos hacer más que pedirte disculpas y decirte que trataremos de ser más cuidadosos.

De buenos que somos, vamos a publicar además el chiste que nos mandaste. Un recluso armó un verdadero escándalo en la cárcel :

CORREO POSTAL
TOP KIDS · 12/8 · 95
ARGENTINA
Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

***no, hasta escrachar a tu compañero de banco con la chica de 5to. "B". ¿La dirección? Claro... casi nos olvidábamos: Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal. Pasala ya a tu agenda.***

# CORREO DE laBla HICOS

¡Esta prisión es un asco! ¡La comida es una porquería! ¡He encontrado una lima dentro de un pedazo de pan!

## Lector cordobés pregunta

Se llama Gonzalo Oyola y tiene 12 años. Nos cuenta que le gustan mucho los muñecos que aparecen con cada revista -"en especial Scorpion y Baraka"-, que compra Top Kids todos los meses y que tiene casi todos los números y, a propósito, nos envía una pregunta que se repite. Y mucho: "¿cómo puedo hacer para conseguir los números atrasados?". Pues bien, si te fijás en la primera página de la revista, más específicamente, donde figura el staff, hay dos números de teléfono pertenecientes a las distribuidoras. Al vivir en Córdoba te corresponde la distribuidora del interior. Es ahí donde tenés que llamar cuando querés conseguir tus números atrasados. Otra posibilidad es que se la pidas a tu kiosquero de cabecera.

## Y, también, correntino que sugiere y pide

Hemos recibido tu carta, Armando Paternó, y debemos confesar que el hecho de que hayas separado todo en items, nos facilitó muchísimo nuestro trabajo. Ahora, vamos a las respuestas. Muchos otros lectores, como vos, piden que agrandemos el horario del programa. Bueno, paciencia... por ahora eso no es posible pero... ¿quién te dice que más adelante no lo hagamos?
En cuanto a lo que decís de la revista, te agradecemos que seas tan fana como para seguirla comprando a pesar de que te parezca un poquito cara. (Para más explicaciones, leé la respuesta que le damos a Eradigator)
Los trucos que pedís, los pasamos ya a nuestros expertos en la materia y, en cuanto a tu pedido de que tu carta aparezca en Bla, bla, bla... Bueno, aquí está, ésta es.
¡Ah! Y ya mandamos tus saludos a Pablo, el profesor y a todos los que hacen el programa.

## Canjes y trueques

* Cambio el juego Sonic 2 por Super Mónaco G.P. 2. Aquellos que reúnan los requisitos pueden comunicarse al 249-2247.

* Juan Pablo Biscay, de la localidad de Marmol, desea trocar la vestimenta de Sub-Zero y las canilleras de Scorpion y Smoke por la Top Kids especial de Street Fighter, con muñeco incluido. Interesados, pueden comunicarse vía tubo al 294-8422 o escribir a Canales 2975 (1846) Pcia. de Buenos Aires.

* ¡Hola! Me llamo Leonardo Colucci, tengo diez años y quisiera cambiar catuchos family, 32 en 1; Mario 2, Pac Man, Hung Fu y Turtles Ninja 3. Además, 2 muñecos de Warrior Troll, 2 de Ninja Turtles y el tiburón de James Bond Jr. Todo eso lo cambio por 2 muñecos X-Men, 2 posters de X-Men y/o un muñeco de Power Rangers. Aquellos que reúnan los requisitos, pueden escribir a Combate de los Pozos 265 P. 2° "F" (1080) o comunicarse vía telefónica al 951-1354.

* Juan Ignacio Melero desea cambiar los siguientes casettes de video juegos: 4 in 1, 36 in 1, 8 in 1, 74 in 1, todos de Family Game. Los cambia por el Mortal Kombat 2 o NBA Jam para Mega Drive. Aquellos que deseen efectuar el cambio pueden escribir a Entre Ríos 641 (3458) Goya, Corrientes.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# ZONA NINTENDO:

## 9 ULTRA 64.

El codiciado Ultra 64 saldrá el 24 de marzo del 96, en Japón, bajo el nombre de Ultra Famicom, en vez del 21 de diciembre, como se había dicho.

## LA ULTIMA INFORMACION EN JUEGOS PARA EL ULTRA 64.

Aparte de los clásicos de Nintendo que acompañarán a esta máquina, como un Zelda, un Mario, un Final Fantasy, un Castlevania -entre otros- saldrán nuevos games que seguramente serán tan buenos como los ya mencionados. Un ejemplo recientemente conocido es el Golden Eye (basado en la nueva película de James Bond) que está en un 35% terminado por su editora Rare. Este game será de acción y se dice que es la conversión de película a video juego más realista hasta el momento. Se especula que tendrá 64 megas.

También se dice que Rare está trabajando en un nuevo juego de automovilismo, otro juego de lucha (aparte del Killer Instinct 2 ) y un juego de acción en tres dimensiones, el cual tendrá a Donkey Kong como personaje principal. Pero el juego anunciado que más llama la atención es uno de acción en tres dimensiones que, según dicen, es increíblemente sangriento. Aún se desconoce el nombre de este game.

## EL CONTROL DEL ULTRA.

Por fin te podemos dar la primera información que logramos conseguir sobre este enigmático control. Según confidentes secretos, tendría por lo menos seis botones -tres arriba y tres abajo- y se especula que tendrá más botones en su parte posterior.

También nos enteramos de que el control podría tener una cruz direccional y un Joystick (una palanca direccional). Esto se dice de acuerdo con una persona de Nintendo que jugó a un simulador de vuelo tridimensional llamado Cobra de Paradigm simulation con este control.

## VIRTUAL BOY.

Luego de un lanzamiento excelente, los primeros juegos más elaborados de VB empiezan a conocerse recién ahora. Uno de ellos es el Water World (basado en la nueva película Kevin Costner) el cual está producido por Ocean. Este juego fue creado teniendo en mente una sensación de arcade tridimensional. Según sus diseñadores será un juego con una jugabilidad impresionante.

El otro es el Wario Cruise, que es el primer juego de aventuras para este sistema. En el mismo, Wario va en busca de tesoros a los lugares más recónditos del Amazonas (más información, véase informe especial)

## ACCIÓN DE ARCADIA:

## STREET FIGHTER 3, ¿BASADO EN POLIGONOS?

Mientras nuestros amigos en Capcom aprenden a contar hasta tres, fuentes secretas nos revelan una información muy interesante sobre un gran enigma de la empresa. Sí, finalmente la tercera etapa de la leyenda Street Fighter será un juego de lucha poligonal en 3D al estilo Virtua Fighter, pero a diferencia de éste usará los comandos de sus versiones anteriores. Según tenemos entendido, el game será lanzado el primer cuatrimestre del '96, y estará habilitado para todos los sistemas de próxima generación durante el verano de ese mismo año.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

## MORTAL KOMBAT 3 CONTRAATACA.

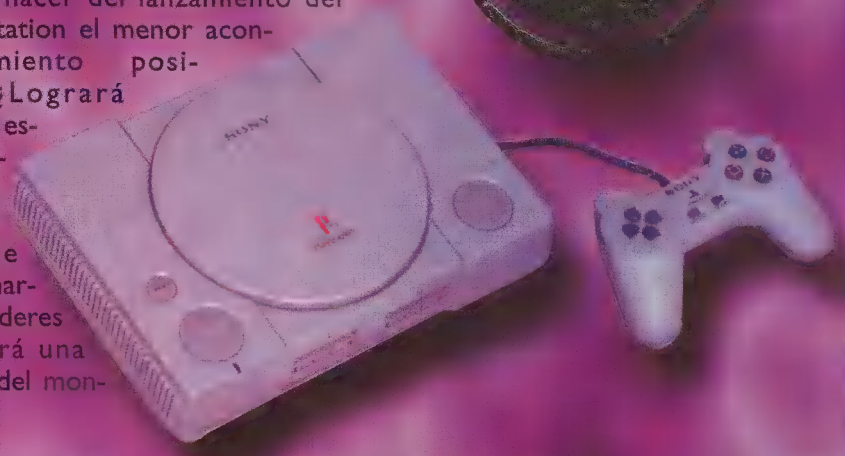
A aquellos que se sentían desilusionados por la falta de personajes ya conocidos en el MK3 les informamos que dos de los luchadores preferidos de todos nosotros son accesibles mediante un código secreto. ¿De quiénes hablamos? Ni más ni menos que de Kitana y Scorpion. Ni bien nos enteremos de este truco, te lo contamos.

## ZONA SONY:

### HAY UN NUEVO CHICO EN EL BARRIO

Sony ingresará el 9 de setiembre de este mismo año en los Estados Unidos en la lucha por la supremacía en los video juegos, incorporando su nuevo sistema de 32-bits, el Sony Playstation. Tiene como respaldo una campaña de publicidad y marketing monstruosa gracias al renombre de la empresa. Según los directivos de la misma, se trata del lanzamiento más importante desde el Walkman.

Esta es una causa más que importante para que se asusten Sega y Nintendo que, por su parte, están preparando sus propias sorpresas para hacer del lanzamiento del Playstation el menor acontecimiento posible.¿Logrará Sony establecerse entre las marcas líderes o será una más del montón?



## ZONA SEGA:

Para los fans de la empresa, este mes las noticias no son reconfortantes. El lanzamiento del Saturn no fue un éxito absoluto pues vendió nada más que 9.000 unidades. Una cifra poco alentadora si se considera que se esperaba vender 1.000.000 de unidades para fines del 95.

En materia de juegos, el Virtua Fighter Remix, que es el VF original con la diferencia de que todos los luchadores están completamente mapeados de texturas, sale como contrarrestada al Tekken de Sony.

Otro de los juegos muy esperados es el VF2 que, se sabe, saldrá a fin de año.

¿Más? Por otra parte, un juego caliente para el Sega Genesis será el Vectorman cuyo héroe es una criatura conformada por pelotas.

En esta primavera, el 32X contará con su propia versión del VF, que a pesar de tener menos calidad gráfica contará con la misma jugabilidad, acción y diversión que su versión original.

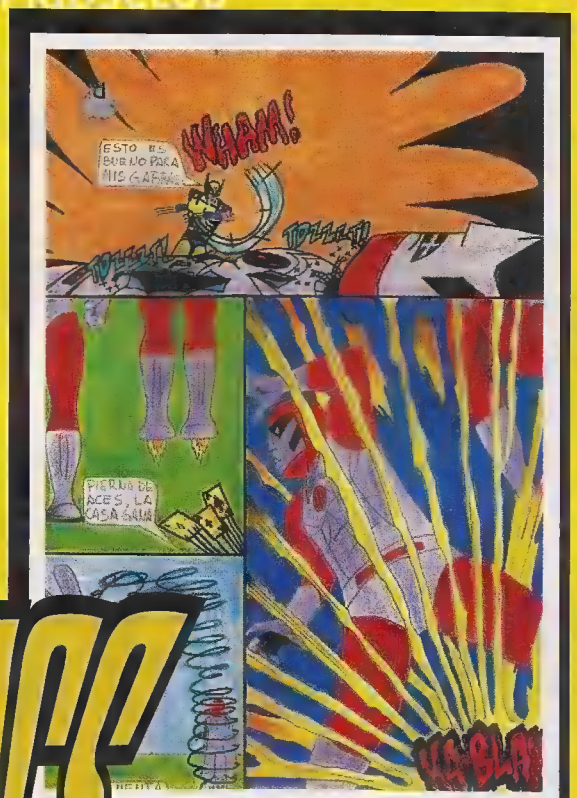
# COMIC

Material escaneado por JTKC
/TOPKIDSCLUB

Elegir el comic siempre nos resulta hiper difícil. ¿Por qué? Por empezar, nos llegan muchísimos y eso de verlos todos nos marea un poco. En segundo lugar, la gran mayoría respetan los dibujos originales -son igualitos- y, en consecuencia, nos parece

injusto elegir a unos y dejar a otros de lado. Y en tercer lugar (y último) siempre queremos tener más páginas para así poder publicarlos a todos pero eso no es posible. Finalmente, es el azar el que decide y bueno... Aquí están los comics del mes.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB




# COMICS

PRODUCCIÓN-DISEÑO-DIBUJO
LEDESMA RODOLFO IGNACIO
SANTO TOMÉ (SANTA FE).
PGE. GÜEMEZ 3192, C.P. (3016)
☎ (042) 751857

Material escaneado por: JTKc
Para
TOPKIDSCLUB

# Erase una vez

**Seguro que algunos están pensando: "¡Uff! Otra vez nos van a venir con ese asunto de lo bueno que es leer". Juramos que no es nuestra intención aburrirte, sino, por el contrario, tratamos de que descubras -de onda- el placer que puede llegar a producirte la lectura de un buen libro. Cuando le tomes el gusto, te vas a dar cuenta de que deslizarte por las páginas puede producirte un placer tan similar al de agarrar un joystick. Y si no nos creés, por lo menos podés intentarlo. Por ejemplo, empezando con las próximas líneas.**

Hay algunos que creen que los libros son solamente los que tienen que leer para el colegio. Ni ahí. Nadie dice que esos no sean importantes -lo son, aunque a veces nos resulten súper aburridos-, pero hurgando por las bibliotecas (la que hay en tu casa, la que tiene el colegio, o alguna municipal que se encuentre cerca de tu casa), te vas a dar cuenta de que hay un montón de libros que cuentan historias que nunca te imaginaste.

... Y no sólo libros.

Por otro lado, siempre que nos hablan de leer, nos imaginamos algún grueso libraco que te desmoraliza de sólo mirarlo. "Yo no voy a ser capaz de leerme todo eso", pensás calculando las doscientas tantas páginas y dándote por vencido antes de empezar.

Claro... cuando estás dispuesto a comenzar algo nuevo, lo mejor es que no empieces por lo más difícil. ¿Qué te queremos decir? Que si sos incapaz de terminar un cuento de dos páginas, es inútil que te plantees desde el vamos leer Don Quijote o las obras completas de Shakespeare... Quizás, empezar por un cuento simple, de algún tema que te interese.... O una revista

... O también historietas

... Y cuando hablamos de revistas y del tema que nos ocupa, a algunos -a más de algunos, diríamos unos cuantos- se nos vienen a la cabeza las viejas revistas de Mafalda de forma alargada que, por lo general, nos comprábamos todos los veranos para leer en la playa.

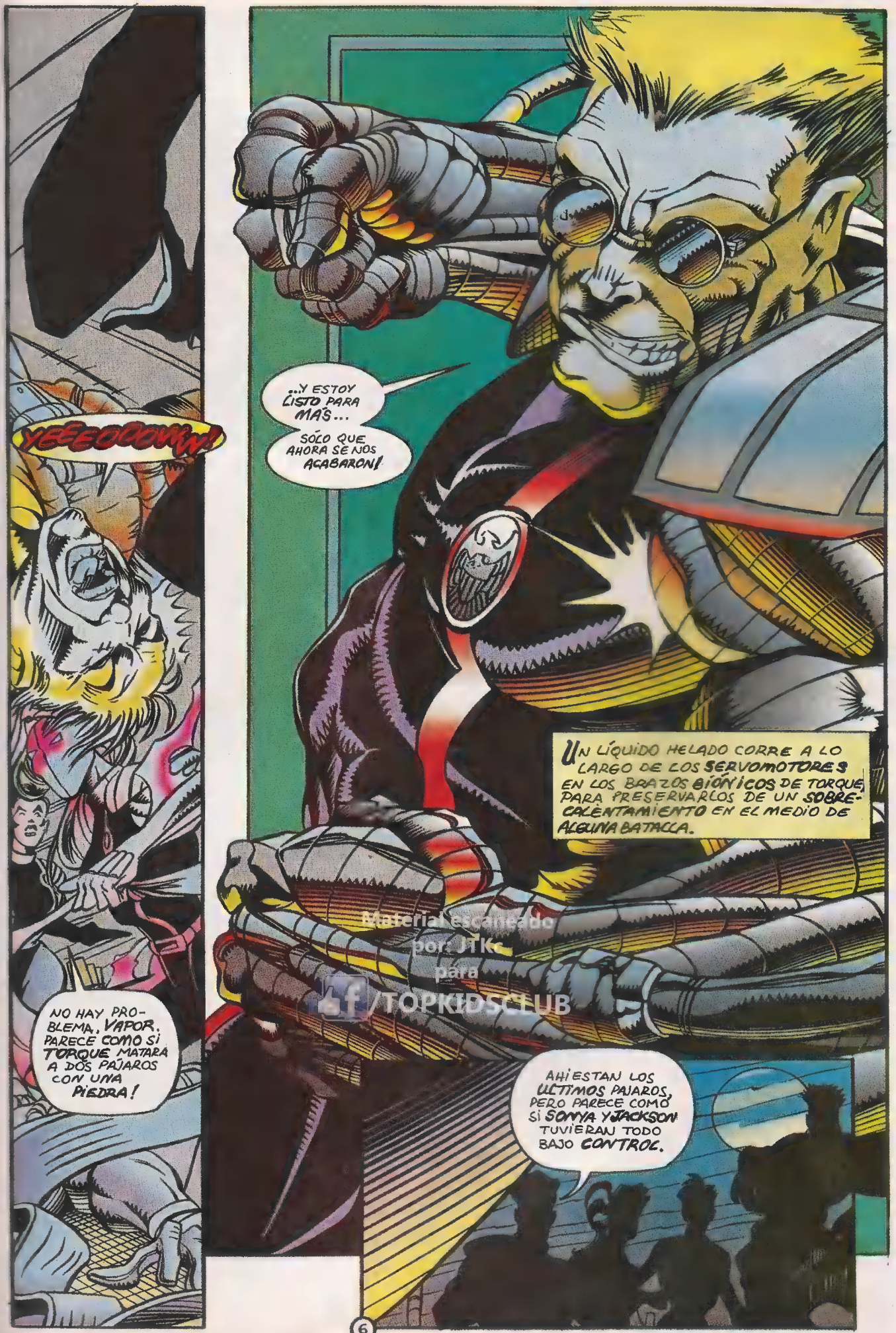
¿Por qué se nos ocurre mencionar a Mafalda y con ella a Guille, Felipe, Susanita, Manolito, Miguelito, Libertad y a todos los que la acompañaron -y aún la acompañan- durante tantos años? Bueno, en parte se debe a que uno es un fanático de Mafalda y siempre la tiene presente. Y, por otro lado, viene a cuento porque comenzar a leer con Mafalda es, prácticamente, enamorarse de Mafalda y también agarrarle la mano -y con gusto- a este asunto de leer.

# PARTE II

Material escaneado
por JTKC
para
TOPKIDSCLUB

MORTAL KOMBAT U.S. SPECIAL FORCE 1. 1995. 1992 MORTAL KOMBAT ® ES UNA MARCA DE MIDWAY MANUFACTURING COMPANY PUBLICADO BAJO LICENCIA DE MALIBU COMICS

Materia escaneado por TKc para /TOPKIDSCLUB



Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por JTKs para TOPKIDSCLUB

ESTO ES ALGO A LO QUE JACKSON BRIGGS Y SONYA BLADE ESTAN MUY FAMILIARIZADOS.
JAX NO CREÉS...?
YO NO LO PONDRIA TRAS ELLOS.
YA LO HAN HECHO ANTES.
CODY! SACA A TODOS DEL BOTE AHORA MISMO! VAN A HACER VOLAR ESTA COSA POR LOS AIRES!
MUEVANSE, TODOS!
ESA ESCORIA DEL DRAGON NEGRO VAN A FUNDIR EL ORO Y TODO LO DEMÁS EN ESTE BOTE!
ROJACKS ES CODICIOSO, PERO NO ES ESE TIPO DE CODICIOSO. Y QUE ME DICEN DE ESE HERMOSO YATE?
QUE DESCANSES EN PEDAZOS, SPEDS.
SANTO...! SUPONGO QUE REALMENTE QUIEREN DESTRUIR LA EVIDENCIA!
CLICK

# Y llegó el Killer Day

para /TOPKIDSCLUB

***El jueves 24 de agosto próximo pasado fue presentado en sociedad, en la discoteca Pacha, el juego que todos estábamos esperando. Sí... El 24 de agosto se presentó el Killer Instinct y, aunque nos costó bastante largar el joystickl y la consola, tuvimos el tiempo suficiente para curiosear y enterarno de lo que pasó***

Todos lo estábamos esperando y era como que no nos bancábamos más. Pero bueno, después de tanta expectativa y por fin conocimos al Killer Instinct en vivo y en directo.

*Killer Instinct... ¿qué más podemos agregar?*

Sí, hay que reconocer que el Killer Instinct fue protagonista casi excluyente de la noche, aunque Nintendo también presentó otras novedades explosivas como el Donkey Kong Country II, el Super Mario World II Yoshi´s Island y la máquina más esperada por todos los expertos: el virtual boy.

Entre tanto video games casi nos perdimos las cosas riquísimas que había para matizar entre pantalla y pantalla pero, al tiempo que degustábamos con una mano y jugábamos con la otra, también tuvimos tiempo de escuchar a la gente de Nintendo y probar por mano propia todas las novedades que nos tendrán entretenidos por un tiempito.

*El Virtual Boy probado por expertos*

Bueno, basta de cháchara... Ahora sólo queda jugar y divertirse que, con todos estos games, no va a ser muy difícil .

# ¡Grande, Campeón!

*Lucio absolutamente concentrado frente al Donkey Kong*

*Primer plano de un salteño famoso*

***Argentina tiene su campeón en Donkey Kong. Es oriundo de Salta y hace pocos días jugó una final mundial con los principales expertos del mundo. Salió cuarto y semejante marca nos obliga no sólo a hacerle una nota sino, también , a mandarle una felicitación ASÍ de grande.***

Se llama Lucio Agustín Dándrea y tiene 13 años. Digamos que es un salteño común y corriente que divide su tiempo entre el deporte, la escuela (¡con latín y griego!) y, por supuesto, los video games.

Este hobby -al cual dedica sólo unas pocas horas a la semana- lo llevó a ser campeón argentino (entre 3504 participantes) en Donkey Kong Country y, además, uno de los mejores jugadores del mundo. Lucio viajó directamente desde Salta unas pocas horas antes de embarcarse hacia Los Angeles dónde jugaría la gran final. En las pocas horas que estuvo en Buenos Aires, charló con Top Kids y nos contó que el Donkey es su juego predilecto y que su entrenamiento sólo lleva dos años.

¿Cómo accedió Lucio al Donkey? Bueno, fue un regalo que le hicieron a su papá y que el capitalizó un poco a escondidas...de la misma manera en que se anotó en los torneos . Fue con la complicidad del abuelo ya que, para anotarse en las competencias, se necesitaba el aval de una persona mayor y el abuelo, puso la firma para que Lucio pudiera competir.

Después, vino la primera semifinal en Miami -de la cual su papá se enteró pocas horas antes de viajar- para que, después, fuera seleccionado para competir en Los Angeles contra los mejores del mundo.

De esta competición, Lucio salió cuarto coronándose, de esta manera, como uno de los expertos en games de todo el mundo. Desde aquí, por supuesto, muchísimas felicitaciones.

# DELIRADO

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

por el Profesor
Mauricio Aarón Maquiavello

## No a la censura, sí a la libertad de prensa

Ante todo, les quiero pedir algo a todos mis lectores fanáticos: no escriban más a la revista solicitando que mi sección se amplíe porque eso despierta ciertos "resquemores" -léase celos- a nuestro estimadísimo director.

Una vez hecho este pedido, paso a contarles que tengo una serie de cosas que decir acerca de este pasquín. Sí, tal como lo leyeron: pasquín. Sucede que nuestro Director no se cansa de censurar las cartas y llamados telefónicos que llegan a mi nombre y, cada vez que le reclamo mi correspondencia y lo que se refiere a mis llamados telefónicos, el señor dice que los perdió, que en ese momento está ocupado leyendo las cartas que ustedes escriben o eligiendo las fotos que irán en la revista.

Y esto, señoras y señores, se llama censura. Aunque parezca mentira que esto suceda durante esta época, el Señor Director -que parece olvidar que vivimos en una democracia- censura todo aquello que habla maravillas de mi columna... y eso no puede ser. Por eso, solicito a todos los lectores que me acompañan en esta dura tarea de trabajar en Top Kids que se solidaricen conmigo y organicen una marcha y movilización en mi defensa. ¿Que les parece mucho? Bueno, entonces propongan algo ustedes para acabar con esta situación que ya se está volviendo insostenible.



# FUTUROMETRO

**Aries:** el colegio te deparará -todavía- algunas sorpresas. Por ejemplo, una materia en la cual vos creías que ya habías zafado, continuará provocándote algunos problemitas hasta último momento. Por lo demás, está todo bien.

**Tauro:** la chica rubia de la cual estás enamorado sigue sin darte bola, así que lo más recomendable sería que, durante este mes, comiences a buscar nuevos horizontes para iniciar con todo la campaña primavera-verano. En el cole, mejor imposible.

**Géminis:** las geminianas conocerán un nuevo chico que las hará delirar, mientras que los geminianos continuarán con la misma novia de siempre. La sorpresa la darán los viejos con regalos que van a estar buenísimos.

**Cáncer:** el colegio marcha como si supieran de verdad. Y, con los amigos, harán algunas salidas espectaculares. Además, durante este mes comenzarán a planificar las vacaciones que, según parece, van a venir con todo.

**Leo:** durante todo este mes deberán ponerse las pilas con el cole. Mejor no dejar lo más difícil para último momento. De todas maneras, van a tener que hacerlo, así que, cuanto antes, mejor.

**Virgo:** los románticos virginianos conocerán a la chica de sus sueños, y lo mejor de todo es que ella también caerá rendida a sus pies. Los fines de semana de este mes se dedicarán a las salidas y, también, a poner en orden el cuarto para que mamá no proteste.

**Libra:** ellas tendrán alguna que otra sorpresita. Un llamado inesperado les levantará el ánimo. Ellos se dedicarán al colegio, los amigos y a los video games... a propósito: en este rubro marcarán records insospechados.

**Escorpio:** las mañanas de octubre no serán de lo mejor para ustedes. ¿Cómo explicarles? Todavía continúan con el mal humor propio del invierno y, lo mejor -para no "cruzarse"con nadie- será pegar un cartelito en la puerta de la habitación que diga: "cuidado con el perro"

Lo demás, todo marcha genial.

**Sagitario:** algún miniviaje los va a poner de buen humor. Puede ser a Colonia o a Mar del Plata, aprovechando el fin de semana largo. ¿El cole? Cuidado con matemática. Tu profesora no se olvida que faltaste durante un par de días clave.

**Capricornio:** finalmente, te vas a decidir y vas a llamar a la chica que te vuelve loco. Claro, ella te esperó durante tanto tiempo que no sabemos si te va dar bola justo ahora... Pero bueno, nuestro consejo es que la llames y no te quedes con la intriga de qué es lo que va a hacer.

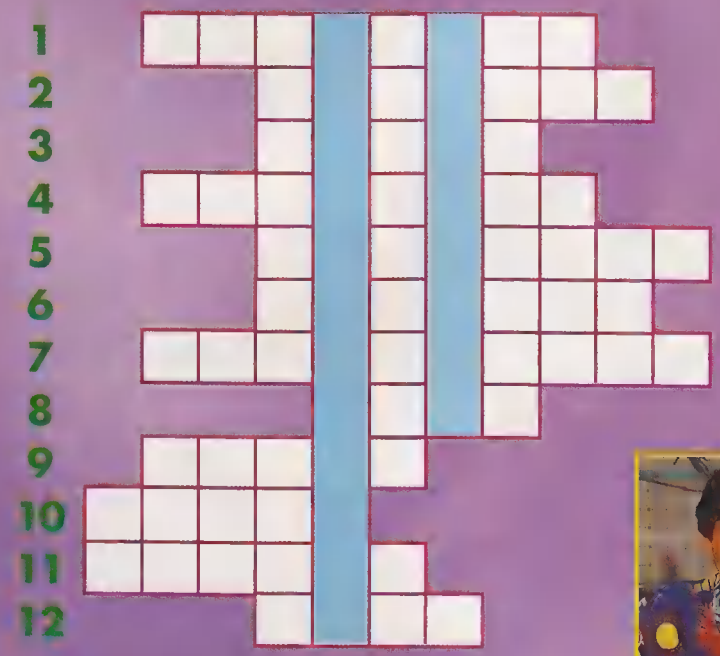
**Acuario:** nuestros amigos acuarianos están de parabienes ya que tendrán un golpe de suerte y, tal vez, ganen algún sorteo, rifa o el Quini 6 (de ser así, por favor avisen). En el cole, será mejor no confiar en el azar y ponerse a estudiar las materias que hay que levantar.

**Piscis:** los viejos comenzarán a planificar las vacaciones y surgirán algunas discusiones ya que sus planes no coinciden precisamente con los que vos tenías en mente. Las chicas vienen bien y en cuanto al cole, todo re-tranqui.

Material escaneado por JTKc
Aldope
/TOPKIDSCLUB

# Grilla futbolera

Lo sabemos: sos fana del fútbol. Por esa razón -y porque nosotros también somos fanas- creamos esta exclusiva grilla futbolera donde todas las definiciones -sin excepción- están relacionadas con el deporte más popular de la Argentina y uno de los más populares del mundo. En las columnas coloreadas, podrás leer el nombre completo de uno de los ídolos máximos de este deporte.



## Definiciones:

1.- Apodo de uno de los equipos denominados "grandes"de la primera división.
2.- Apellido de controvertido ex-DT de la selección.
3.- Equipo de primera de la zona Oeste de esta Capital.
4.- Nombre de equipo de la provincia de Córdoba (también es el apellido de un prócer)
5.- Apellido de ex-defensor de Ríver, hoy jugador de Independiente.
6.- Apellido de jugador de Gimnasia y Esgrima de la Plata apodado "Carucha".
7.- Nombre de equipo del fútbol italiano cuyo máximo goleador es argentino.
8.- Apellido mediocampista de Independiente
9.- Primer nombre de polémico ex DT de la selección, Ríver y Boca.
10.- Nombre de importante equipo italiano.
11.- Apodo de técnico de River Plate.
12.- Equipo muy popular que, según ellos, concentran a la mitad más uno de los hinchas argentinos.

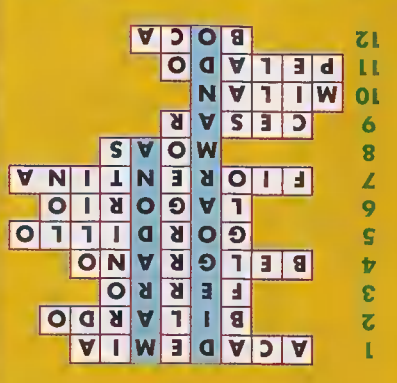
# Datos inútiles

✦ Fue en Inglaterra, en 1886. ¿Que qué pasó? Fue creado un artículo de vestir que se asemejaba a dos coladores de tela unidos que reemplazarían al molesto corset. Sí señor, ese año fue creado el corpiño para que las mujeres pudieran moverse con mayor libertad. Claro que en esa época no tenían encajes ni puntillas ni todas las cosas raras que tienen ahora. En realidad, poco tenían que ver con los sofisticados sostenes que se venden actualmente.

✦ De acuerdo con investigaciones científicas, las hormigas aparecieron en nuestro planeta hace alrededor de 30 millones de años. Además, te contamos que representan el 10 por ciento de toda la masa animal.

✦ Cuando mires al sol, recordá que es una inmensa bola de gas incandescente con una temperatura de 15 millones de grados centígrados.

## SOLUCION




SOLUCION

# Los Coleccionistas Top Kids

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

***Nuestro amigo de Ramos Mejía escribió a la redacción de Top Kids para contarnos cuál era uno de sus hobbys predilectos. Entonces nosotros lo llamamos por teléfono y lo fuimos a ver para hacer la nota que hoy, vos, leés a continuación. Si querés contarnos cuál es tu hobby predilecto, tenés que escribir aquí mismo, a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal. Tal como lo hizo Javier para mostrarnos su colección de monedas.***

"Hola. Me llamo Javier, tengo 12 años y les escribo para contarles sobre mi colección de monedas". Así empezaba la carta que Javier González escribió a la redacción y que motivó un encuentro entre nuestro lector aficionado a la numismática -tal es el nombre con que se conoce al hobby de coleccionar monedas- y nosotros.

La idea era charlar con él acerca de cómo comenzó a juntar monedas antiguas y modernas, cómo evoluciona su colección y, también, dónde consigue las monedas que después encuaderna prolijamente en una carpeta especialmente preparada para albergarlas.

"Fue hace cosa de 8 años -explica Javier- y las primeras me las regaló una vecina de aquí, de Ramos. Después, fui cambiando algunas que tenía repetidas, otras me las regalaron y otras, las fui juntando yo".

Javier dice que las monedas siempre le llamaron la atención y se entusiasma hablando de su reliquia. "Tengo una moneda que es de 1849. Sí, es argentina y de un lado tiene una espiga de trigo, mientras que del otro aparece un escudo".

*Algunas de las monedas de Javier en la carpeta especialmente preparada a tal efecto. Los memoriosos -tus viejos seguro que se acuerdan- recordarán algunos de estas moneditas con las que, hace un tiempito, podías viajar en colectivo*

No todas las monedas que tiene Javier -y que lustra pacientemente con un líquido especial para sacarles brillo- son tan antiguas. En las páginas de su carpeta -que él mismo preparó pegando las hojas con un cartón en el medio para evitar que se doblen por el peso de las monedas-, también hay piezas de la década del sesenta, setenta y ochenta y otras (ocho, hasta el momento) extranjeras. Las casi ochenta monedas que integran la colección de nuestro lector, se encuentran prolijamente expuestas en sobrecitos de celofán que él mismo prepara y pega en la ya mencionada carpeta.

*Javier enseña su colección que le costó no poco trabajo*

Este hincha de River, que todavía no tiene muy decidido qué seguirá en un futuro -"estoy entre veterinaria y computación"- también dice tener otros hobbys: los animales - " tengo 3 perros, pescaditos, tortugas y cotorras"- y los video games... en especial, los de Super NES.

"Claro... y también me gusta leer Top Kids", dice al tiempo que vuelve a mostrar su colección.

# TRYAGAIN

Material escaneado por TKc
/TOPKIDSOFICIAL

# El mes que viene...

## Comprendiendo los Videogames

¿Qué son los RPG (Role Playing Games)? En este informe te explicaremos las características de estos maravillosos y apasionantes games donde vos cumplís el rol de personaje.

## FUTUROMETRO

Las predicciones de la bruja quedan opacadas por este horóscopo exclusivo preparado por los expertos astrales de Top Kids. ¿Quién dijo que no es posible conocer el futuro? Claro, cualquiera que no haya leído el futurómetro y no haya seguido sus sabios consejos.

## INFORME ESPECIAL

### El Ultra 64

Apesar de que recién está planeado su lanzamiento para abril del año que viene, nosotros ya tenemos un adelanto exclusivo de esta nueva consola de 64 bits de Nintendo que revolucionará el mundo del video juego. Además, te contamos todo acerca de los comienzos de este proyecto y toda su evolución. Un adelanto exclusivo e imperdible.

## Noob Zaibot

### El enigma del Kombate

El oscuro personaje del MK aparece -por fin-, y lo hace en las páginas de Top Kids. Noob Zaibot conjuga en sí mismo las habilidades de Sub-Zero y Scorpion, convirtiéndose en uno de los más terribles personajes de este no menos terrible Kombate. Para conocerlo, nada mejor que leer la próxima Top Kids.

## Soda Stéreo

La historia del Top Rock

La banda más popular de la Argentina y más conocida en toda latinoamérica presentó, durante este mes, su nueva placa. Si querés saberlo todo sobre la sodamanía, no te pierdas el próximo número de Top Kids sobre el grupo de Ceratti, Zeta y Alberti.



TRYAGAIN

# ¡ULTIMAS NOTICIAS!

Material escaneado por
para
/TOPKIDSCLUB

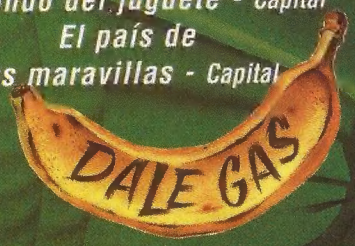
Nintendo®

TODOS ESTOS COMERCIOS VENDEN *BANANAS ORIGINALES* AGRADEZCO EN NOMBRE MÍO Y DE DIDDY QUE NOS APOYEN EN NUESTRA LUCHA CONTRA LOS *KREMLINGS* POR RECUPERAR NUESTRAS *BANANAS*

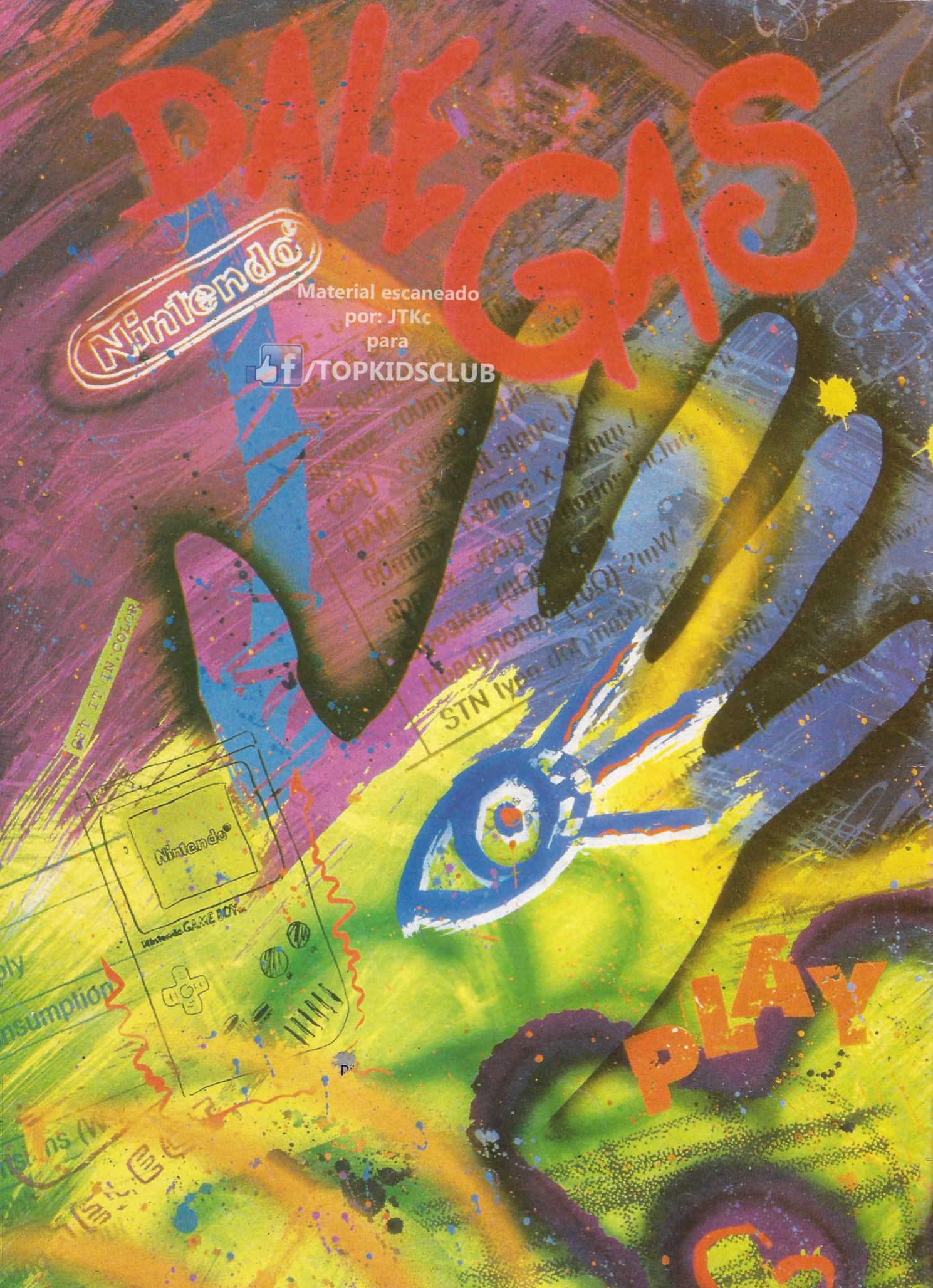
Arcaris - Capital
Club Taku - Capital
Marconi Hogar - Avellaneda
Fantastic Game - Capital
Ayelen - Jujuy
Jugueteria Colon S.A.- Capital
Jurassic Game - San Miguel
Led Electronica - Bariloche
Kon-Ami - Capital
La Mirage - Capital
Super Game World- Gral.Pacheco
Game Over - Capital
Alfa Computer S.A.-Sgo. del Estero
Jugueteria Santiago - Capital
Crazy Game - Capital
Jugueteria Guindi - Tucumán
Cinema 27 - Capital
Ramos Game - Ramos Mejía
Flipper - Neuquén

Jr Jugueteria - Cipoletti
Jugueteria Cucurucho - Morón
Infant Center - Capital
Tetris Club - Quilmes
New Game - Capital
Game City - Capital
Tempo - Tucumán
Acme Club - Capital
Oliv Nav S.A. - Capital
Cayflo S.A. - Capital
Super Boy - San Isidro
Game Parque Club - Capital
Safety Games S.A. - Mar del Plata
Gamelandia - Córdoba
Distruibuidora Ami - Rosario
Duende Azul - Capital
Los Pitufos - Lanús
Chip Games - Tigre
Nadeshvla - Capital

Antar - Capital
Dodo - La Plata
Taltabull - Morón
Chavez and Company - Capital
Microcomputer
Nadeshvla - Capital
Hipermercado Geminis - Quilmes
Torres - Santa Fe
Cabrejas - Mar del Plata
Ciamachela - Capital
Arromania S.R.L. - Capital
Juegos y Juguetes
S.R.L.- Capital
Jaque Mate - Capital
El mundo del juguete - Capital
El país de
las maravillas - Capital




PD: *Y POR FAVOR, NO NOS CONFUNDAN CON OTROS GORILAS.*


DALE GAS
Nintendo
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Nintendo
PLAY